MASTER GAMES®

БРОЙ #3

ЮНИ '98

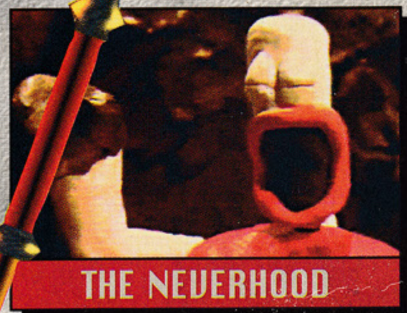
Година 1
ISSN 1311-0837
Цена: 2700 лв.

БЕЗЦЕН… ТЕЛ НА ВИРТУАЛНИЯ А…АНТЮРИСТ

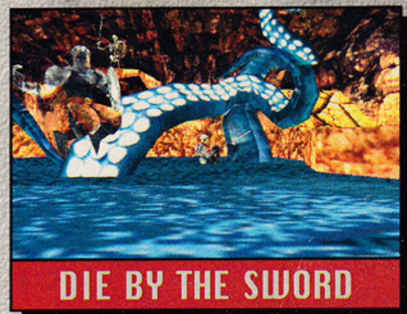
DIABLO 2

В БРОЯ: ИНФОРМАЦИЯ ЗА ДЪЛГООЧАКВАНИЯТ ДИСК С ИГРИ НА 3-ТА СТРАНИЦА

#1 MASTER GAMES



THE NEVERHOOD



DIE BY THE SWORD



JANE'S F-15



STAR WARS REBELLION



Смахнати запалянковци по Master Games! Идва Вашият CD!

Ето го просветлението, дар божи от виртуалните богове (както, казва наш запален фен). В следващия брой Вашият CD ще е факт. Така хубав и истински като Вашето списание. За разлика от ПИРАТСКИТЕ, ще имате 120% гарантирано качеството на съдържанието му. Дискът ще пристига директно от света на игрите по специална поръчка на Master Games за нашите фенове. Вашият CD ще се продава както със списанието, така и отделно. Маниаците, които не могат да го открият, да изпращат писмо-заявка в редакцията и ще получат своят дългоочкван CD с наложен платеж. Тук всеки ще попита (и с право), какво ще намери вътре? Уаууу......!!! Хванете се здраво за стола, за да не паднете под Монитора. Около двайсет игри (FULL PLAYABLE DEMO) във всеки CD, представяни в Master Games. И още: от десет до петнадесет директории с кадри от игри в проект. Плюс около тридесет текста (на първо време на английски) за решенията на най-новите игри и много много patch - ове и cheat - ове. Въобще фрашкан с информация на MAX. В проект е и още един CD, който ще излиза с Master Games, но повече ще говорим след няколко месеца.

КОНКУРС

По молба на наши читатели удължаваме срока за конкурса до 25 Юни. Условията са същите. Тези, които не ги знаят, могат да ги открият във втори брой. Наградата е все още същата.

Побързайте, докато не сме размислили !!!!!!

Супер 3D MAX цайси (за вашите дзъркели - пенджури за виртуална реалност) + специлизиран контролер да си гъделичкате ХАРДУЕРА и два диска с пълните варианти на 3D игри.



Наградата за конкурса е любезно предоставена от фирма RESET - лидер в компютърните и TOP GAMES аксесоари.

талончеце за участие в конкурса

MENU

TOP NEWS





HOT GAMES



NO EXIT ???



HARD-SOFT WARE



reNEWed



TV GAMES & CONSOLE



TOP SECRETS

Издател: "ДАрТ - София" ООД
e-mail: dart@inet.bg
Редакция: София 1124, ул. Николай Ракитин 1, ет. 2
Реклама: Рекламна агенция *"РИС"*, Тел.: (02) 320 539, 314 301

За Вас се скъсахме от работа (но с КЕФ), ние следните субекти:
Боци, Иво, Andrew, Joz, дядя Вася,
кака Лина, БатНик, Диди, Пецата и Стефан



Мечтал ли си да станеш командос? Виждал ли си се с очите на въображението като участник в диверсионна акция на вражеска територия? Когато сам-самичък решаваш изхода от сблъсъка, премахвайки сгради или хора с ключово значение? Хващам бас, че всяко хлапе е тичало някога напред-назад с автомат-играчка в ръка и е имало такива мечти.

Продуктите на испанската фирма PYRO STUDIOS общо взето навяват мисълта за филми, като „Само за орли", „Скапаната дванайсеторка" и „Оръдията на Навароне". Все същата атмосфера, в която група храбри и готови на всичко мъже се заема да изпълни определени задачи - наглед невъзможни за реализиране. А хитроумните планове на командването обхващат предимно акции на вражеска територия. *COMMANDOS* е игра, поместена в реалиите на Втората игра с военна тематика, поделена на мисии). *Това*, което примамва геймъра към отрочето на испанските програмисти, са елементите на битка в укритие. Тъй като всички мисии са на на. Затова, макар че командосът разполага с граната, картечница и снайперско пушкало, най-често идеалният начин да пратиш противника на оня свят е да го наръгаш откъм гърба с моментът, когато в душите на младите и активни играчи се прокрадват първите въпроси и съмнения. Не са ли малко избраните юнаци? Какво може да се направи само с шестима командоси? *Вярно*, че в сравнение с JAGGED ALLIANCE например числото шест не изглежда внушително. Но ако се вгледате внимателно в персонажите, които свирят първа цигулка в COMMANDOS, ще разберете къде е тяхната сила. *Редник Samuel Brooklin*. Дребен крадец и пла-

COMMANDOS
шестима великолепни

световна война. Играчът ръководи шестима командоси, които с помощта на неговата сръчна мишка и мъдростта му на бухал трябва да изпълнят всичко, което е възложено от командването. Задачите са разнообразни. Понякога трябва да се види сметката на висш офицер, посетил някакво предприятие, друг път да се вдигне във въздуха някакъв транспорт или да се направи любимият на всички саботаж върху радарните инсталации (присъстващи комай във всяка завладени от врага територии, разположени обикновено в близост до казарми (уравнението: тревога при врага + близки казарми = смърт на командоса), предпазливостта е задължителедно специално ножче - с което косъмът се цепи на четири, което отваря без проблеми консерви с месо без мазнина и тихомълком елиминира нервни швабски стражи. *Тук* обаче идва сьор. След като го залавя американската полиция, избягва от лагера и стига до Англия. Там постъпва в армията, за да избегне правосъдието в собствената си страна. Става изпитател на вражески трофейни оръжия и техника. Прославя се при нападението на летището Tamet, когато унищожава с огън от разположена на джипа му картечница осем изтребителя, намиращи се на стартовата писта. Когато му свършват боеприпасите, унищожава още четири изтребителя с









таран. След акцията попада в болницата с тежки обгаряния. Познава отлично всички транспортни средства и различните видове въоръжения. Колегите му не го обичат; не е човек, който буди доверие. *Редник Rene Duchamp.* Човек на френските разузнавателни служби, постъпил в армията след началото на войната. Скоро след това се включва в нелегалната съпротива. По време на неговата дейност в съпротивата му се приписват поне три обърнати влака и взривяване на четиринайсет танка и трийсет транспортни средства. Експерт по свързочни системи. Майстор на разузнаването и саботажа. Знае перфектно френски, немски, английски, италиански и руски език. Приятелски настроен към другите. Изпитва патологична омраза към германците. *Редник сър Francis Woolridge.* Произхожда от благородническо семейство. Шампион по стрелба. След постъпване в армията подобрява още повече стрелковите си умения. При офанзивата на Auschinleck е награден с медал, след като убива коменданта на германския гарнизон край Narvik с един изстрел, стреляйки от разстояние около една миля от мястото, където комендантът инспектира войските си. Много овладян и сдържан в обноските си. Отнася се покровителствено към останалите членове на групата. *Редник James Blackwood.* Инженер от флота. Прекрасен моряк и плувец. Разжалван в редник поради пререкания с началниците две години, след като е бил повишен в чин капитан. Награден с медал за храброст след битката при Dunkierk, където сам спасява 45 войници. Извънредно полезен при всички мисии, свързани с операции на вода. Много недисциплиниран, обичащ развлеченията войник. Алкохолик. *Редник Thomas Hancock.* Първоначално пожарникар, по-късно - доброволец в управлението по взривни материали. След постъпване в армията участва в операция Rydwan, където негова задача е да взривява целите и да нанася на врага значителни загуби в хора и на отбранителната система на пристанището. Заловен от германците, в течение на два месеца прави четири опита за бягство. След последния, който е успешен, се завръща в родината. Има отлични познания в областта на взривните материали. Смел до неразумност. *Сержант Jack O'Hara.* Шампион по бокс в британската армия. Осъден на четиринайсет години затвор, понеже удря висш офицер. След като изразява желание да постъпи в Commandos, присъдата е отменена. Повишен в чин сержант след акция, в която, откъснат от отряда си и останал без боеприпаси, стига до вражески бункер и премахва 16 войници, преди да се върне при своите. Получава Почетен медал за заслуги, след като, въоръжен само с щик, напада една от стражевите кули на летище Tmimi и избива целия й петчленен обслужващ персонал. Експерт по бойни изкуства и хладно оръжие. Много импулсивен, но притежаващ творческо мислене и действащ инстинктивно на бойното поле. Невероятно избухлив.

PYRO STUDIOS,
PC CD























WORLD CUP 98

Всичко е ясно: Цар Футбол!

Като зная колко популярен е футболът по нашите земи, ще се огранича само с всеизвестния факт, че през юни във Франция се провеждат финалите на световното първенство. Именно на тази футболна фиеста се дължи раждането на най-новото дете на EA SPORTS.

То нарушава досегашния ритъм на поява на игри от серията FIFA. От няколко месеца има игра със заглавието FIFA'98, а и тази FIFA, както и да го усукваме, също е с дата '98 - специално издание, тясно свързано със споменатите футболни финали. Отборите, стадионите, игрищата и градовете отговарят точно на съответните обекти в страната на петлите. **Какво** може да се очаква от тази свръхактуална игра на ELECTRONIC ARTS? Прекрасни коментари, съвършена графика и множество опции, които ще направят разиграването върховно. Наблегнато е на контрол над топката, който не се среща в другите игри от серията „пречат ми краката". Множество трикове (само високите топки са четири вида), прехвърляния, финтове, игра във въздуха и подавания. В добавка групата клавиши, обслужващи играта, се променя напълно в зависимост от това дали топката се намира в краката на състезателя, или прелита над него. Така могат да се изпълняват десетки различни номера, които са пресъздадени чрез motion capture.

Продуцентите твърдят, че обслужването на играта е по-интуитивно и геймърът няма да се измъчва с множество клавиши, а спокойно ще се съсредоточи върху разиграването. За да улеснят управлението, авторите са се върнали към по-голямата топка, позната ни от FIFA'96 - тя се вижда по-добре от този път по-отдалечените от игрището камери. **Въведена** е и система за процентно определяне на шансовете да се вкара гол. Което изглежда така: ако отборът на играча по-често е нападал противниковата врата и достатъчно пъти я е обстрелвал, вероятността за гол се увеличава с всяка следваща атака. Задачата на тази система е да симулира поведението на нападателя, шутиращ към вратата - след няколко изстрела той вече има „създаден мерник". **Много** сериозно внимание е обърнато на футболните коментари. Репертоарът на репликите е толкова широк, че е възможно да се проследят дори пет мача, без да се повторят едни и същи слова. Нещо повече, коментаторите не са длъжни да харесват решенията на съдията и могат да критикуват неговия подход или да точкуват грешките на отборите въз основа на собствените си наблюдения. **Опции** в играта: Still Mode, позволяващ прилагането на професионални трикове; радар; номера на фанелките; възможност за включване на автоматичен вратар; сейфване на повторенията. Не са пропуснати и опциите за промяна на разположението на отбора, нивото на агресивност и начинът на пазене на противниковите играчи. Пренесено е всичко най-добро от FIFA'96, като към него е прибавено сполучливото във FIFA'98. Разширен е репертоарът на футболистите и е подобрена графиката. Изглежда ни предстои приятна изненада. Нека обаче да сме си все така скептично настроени и щом му дойде времето, внимателно да огледаме дали обещанията са спазени. **Може** пък да задава поредна библия за феновете на футбола!?

ELECTRONIC ARTS, PC CD -GM-



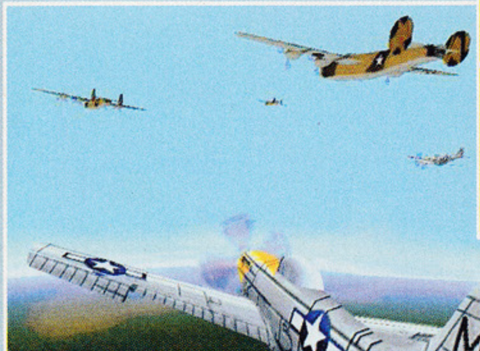






ACES X-FIGHTERS

Конструирай и победи!





Преди година фирмата DYNAMIX направи играта RED BARON, веднага след което се зае със серията ACES. Сега годината е 1998 и хватката се повтаря. Още преди да бъде завършена RED BARON 2, програмистите от DYNAMIX стартираха проекта ACES: X-FIGHTERS. Това е свиреп ход - цял свят се натиска да предлага игри, базирани на днешните решения на авиационната промишленост, а DYNAMIX остава вярна на онова, което е най-добра, т.е. в симулациите на машини от I и II световна война. **Очакваната** през октомври-98 игра няма да е просто обикновен симулатор, разположен в реалиите на Втората световна война и с идеална графика и висока степен на реализъм. Една от най-важните ѝ черти е новаторското ангажиране на играча в процеса на строежа, модифицирането и изпитанията на самолета. На практика играта се дели на две части: икономическо-конструкторска и типично симулаторна, която се разиграва във въздуха. **Сюжетът** тръгва от капитулацията на Франция. От юни 1940 г. играчът поема командването на ескадрила изтребители, принадлежащи на едната страна в конфликта. Това може да е RAF или Американския Авиационен Корпус, или немската Luftwaffe. Докато във въздушното пространство се водят люти битки, също толкова нагечена е и атмосферата във военната промишленост, където конструкторите работят с пълна пара върху нови решения. Естествено е, технологичната война влияе не по-малко върху изхода на конфликта от усилията на пилотите! Задачата в играта е да натъкмиш запасите и да ръководиш изследванията. **Играта** позволява активна намеса върху всички елементи на самолетите - като се започне с баналното боядисване и се завърши с елементи от конструкцията. Геймърът разполага не само с познатите машини, а и с прототипи, които навремето, по време на войните, никога не са имали шанса да се издигнат във въздуха. Оставайки верни на историческия реализъм, програмистите са използвали при работата си архивни технологични спецификации от периода на Втората световна война. Един от тези източници е книгата на Von Mises, издадена през 1936 г. Въпреки някои погрешни теории, тя е една от основните разработки на Третия райх в областта на аеронавтиката, а и днес е все още полусекретен документ. **Процесът** да си сглобиш собствени самолети и така да придобиеш лично влияние върху хода на войната, е нищо в сравнение с възможността да се сблъскаш в мрежово небе с живи противници, може би не по-лоши майстори от теб. Там твоята самодейна конструкция или само пооблагородена машина (ако това чудо изобщо се издигне във въздуха) ще се изпробва на същинско конкурентно поле. Този факт май стига, за да бъдат съблазнени всички любители на летящата техника. Е, трябва търпение, за да разберем как изглеждат нещата с подробности в действителност.

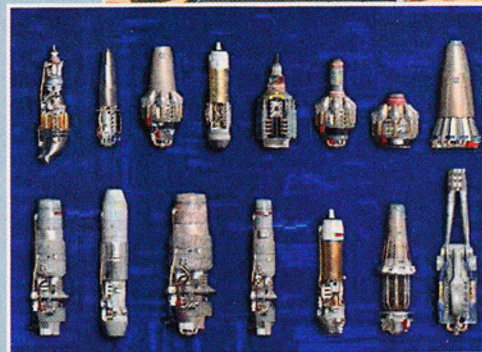




X-F се основава на подобрения engine от RED BARON 2 (плюс обслужване на ускорители 3D), който ще бъде използван и в бъдещите игри на DYNAMIX - EARTHSIEGE и BEAR. Пак от RB2 е взет назаем и физическият модел на полета, съответно оптимизиран до възможностите на самолетите от Втората световна война. Рекламата ентусиазирано включва: употреба на турбуленцията на ниски височини, реалистична балистика, облаци, мъгла, повреди и т.н. И още: общият поглед върху кампанията е съобразен със задължителния стандарт, т.е. ситуацията на фронта се генерира от компютъра. Особено реалистично е възпроизведен кокпита. Късметлиите, които разполагат с джойстик force-feedback, си осигуряват допълнителни емоции по време на играта - откат на картечницата, турбуленции и уцелвания от противника.

DYNAMIX, PC CD -GM-





RETURN FIRE 2

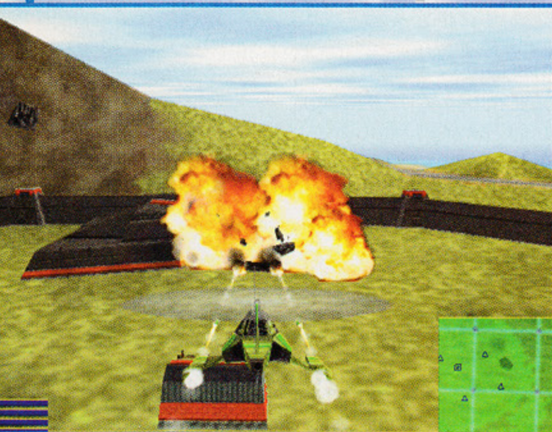
носим знамена всякакви!

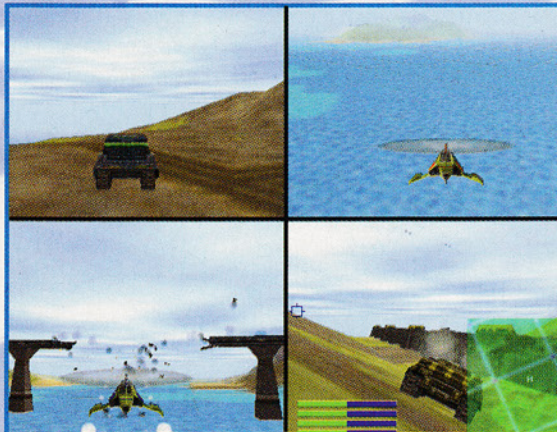
Прието е първите две-три изречения от представянето на играта да дават на читателя някаква отправна точка. Затова и започвам с това, че RETURN FIRE 2 от пръв поглед ни препраща към RETURN FIRE.

Това беше игра с много пукотевици (но същевременно и с малко стратегически елементи), в която задачата беше да нахълташ в противниковата база, да я унищожиш и да домъкнеш в собствения си терен нейното знаме. Накратко казано: добра графика и увличаща игра - особено в режим за двама играчи. Затова незабавно, зареден с ентусиазма от първата част, седнах да анализирам задълбочено публикуваните материали относно sequel-а. ***Ядрото*** на сюжета остава непроменено. Играта все така се основава на схемата „Capture the Flag". Задачата се състои в следното: с помощта на достъпните средства да нахлуеш на територията на вражеската база и след малка касапница да се завърнеш гордо в своята база с чуждото знаме, затъкнато над гъсеницата на танка. На терена на сражението са разхвърляни всевъзможни bonus-и и powerup-и, благодарение на които можеш да увеличиш ефективността на машините си. Тоест, по принцип всичко това е познато. Останалото е подведено под знака на настоящата 1998 г. ***Променен*** е първо engine на играта, като не са пренебрегнати и най-новите графични ускорители. По друг начин изглежда територията, през която трябва да се промъкваш до чуждата база - добавени са заснежени, пустинни и горски терени. Въведена е и възможност да се играе както от fpp, така и от tpp-перспектива. ***Общият*** брой на картите, на които геймърът ще се сблъска с усилено действащите сили на компютъра, е нараснал до 80, като самото оформяне на терена е променено в положителна насока. Картите са със значително увеличени размери, а след като са и нагъчкани с естествени препятствия, би трябвало да разнообразяват всяка битка (авторите са стигнали до извода, че недостатък на първата част е била нейната монотонност). Не можем да подминем без отбелязване и разширения асортимент от бойни единици, участващи в RETURN FIRE 2 - към джипа, танка и хеликоптера тук са прибавени самолетоносач, реактивен самолет и патрулен катер. И разбира се, ще се опрем на всички възможни режими multiplayer.

MGM INTERACTIVE, PC CD

-GM-













OF LIGHT AND DARKNESS

тук е музиката, маестро!

Игровата задача на тази най-нова quest-занимавка с fpp-перспектива е да се спаси светът и една красива жена на име Енджъл (Angel). Има и пикантен привкус, тъй като Енджъл е танцьорка в нощен клуб, а неин корав партньор е металният пилон. Нещата се усложняват, щом излиза наяве, че противници на геймъра са силите на злото: Великият Инквизитор, Велзебоб (звучи някак познато) и Тъмният Владетел на Седмото Хилядолетие. Трябва да ги опердашиш, да се добереш до остров CWSM и накрая, разбира се, да разпертушиниш Голямото Зло. Хубаво, но какъв е сюжетът? Как тези господа възнамеряват да завладеят света? Историята ни подсказва, че има много начини, използвани за целта от всички лоши хора в този и другите светове. Е, сега е ред да научим още един начин. *Веднъж* на Земята бива изпратен музикален състав, наречен Millennium Fake Brothers. В тази благородна мисия ги изпровожда едно тайнствено и могъщо същество - Маестрото на Церемонията. Задачата на музикантите е чрез специалните си инструменти да се справят с по-съществените проблеми на човечеството: да нахранят гладните, да помогнат на нуждаещите се, да премахнат замърсяванията, да сложат край на военните конфликти. Само че по време на един концерт слугите на Велзебоб открадват инструментите, които сякаш потъват вдън земя и вече могат да се използват за унищожаване на Земята. *А* сега да минем към същността или по-точно: каква е същността на играта? Помните ли SHIVERS или SHIVERS 2? Ако ги помните, представете си една тяхна силно променена версия. Целта е да се види сметката

Някои хрумвания в новите игри са шашващи. Например управление на странни същества. Или интригуващи сюжетни плетки. Или изумително странни действия, които геймърът трябва да върши в хода на играта. Но това, естествено, не е всичко. Как ви изглежда следният сюжет?

на 32-мата помощници на Голямото Зло. Това става по възможно най-сложния начин, който може да си представи човек. А именно - всеки от помощниците на Злото е сторил в миналото си някакъв грях. Нещо повече, това е грях (или грехове) от списъка на Седемте Главни Гряха. Всеки от тези грехове има в играта свое помещение, в което геймърът може да освободи душите и да прогони злите същества. За да могат обаче грешниците да платят греховете си до шушка, ти трябва да им помогнеш, използвайки за целта съответния реквизит. Първо ти е необходим артефакт, свързан с дадения субект. После трябва да откриеш кристални кълба със съответния цвят и да ги занесеш в конкретните помещения. Понякога, за да получиш кристал с необходимия ти цвят, трябва да смесиш два други. Указанията относно предметите и греховете, извършени от поредното от 32-те лоши същества, се спечелват на различни места в играта. Проста работа. *Играта* е разкрасена от графика, родена от четката на Gill Bruvel - художник-сюрреалист, когото някои сравняват със Салвадор Дали. Неговите будещи безпокойство творби отразяват прекрасно настроението на тревога, което придружава геймъра. Управлението става по начин, познат ни от SHIVERS - по определените локации (няма пълна свобода на движение). А що се отнася до музиката, фактът, че Millennium Fake Brothers не могат да си опазят инструментите, не означава, че те не могат и да свирят... *Накрая* да сумираме впечатленията: десет различни изхода, елемент на борба с отлитащото време, генерирани по метода на случайността места за разполагане на предметите в началото на играта - резултатът от прилагането и комбинирането на тези елементи може да бъде наистина доста интересен.

-GM-

INTERPLAY, PC CD









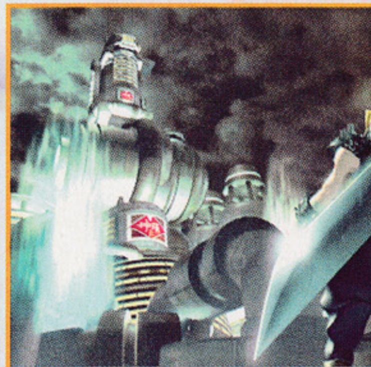


FINAL FANTASY 7

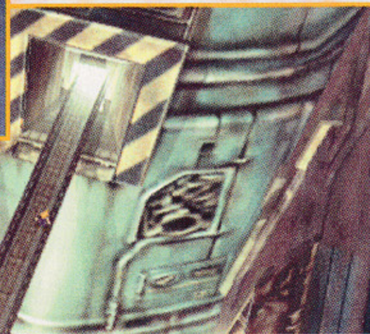
пришълец от света на конзолите

Късметлиите с конзоли PSX отдавна се радват на FF. Сега обаче идва времето на техните съмнения. Дали FF7 случайно няма да затъмни онова, което те разиграваха в самозабрава в продължение на шейсет часа? Ще бъдат ли въведени промени, които да накарат притежателите на машинки Intel Inside да заиграят съвсем друга, подобрена игра? Спокойно!



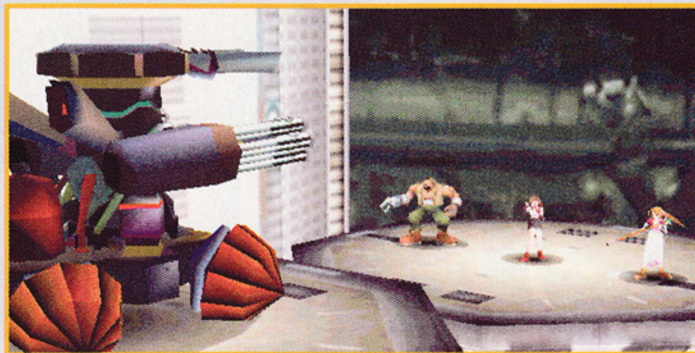


Няма място за притеснения. Компютърната FINAL FANTASY 7 е конверсия. И то толкова точна конверсия, че остават непроменени дори грешките в превода във версията PSX. ***FINAL FANTASY 7*** ще позволи на геймърите да се убедят в мощта на своите PC и да погледнат поблагосклонно към онова, което става на пазара на конзолите. Та нали те са основните носители на игрите под знака на японските RPG - игри, сравнително прости и ефектни, а същевременно увлекателни и заслужаващи си всяка похарчена за тях пара. Правило за почти всички такива игри е минималното време за тяхното завършване (без ничия помощ) да е между 40 и 60 часа. Същото важи и за FF7. И това време не се губи за неинтерактивни анимации. Тоест нищо друго, освен непрекъснат, постоянен екшън. ***Обикновено*** японските ролеви игри се състоят от два елемента. Първият е битката, на която винаги се обръща специално внимание, а вторият - употребата на терена. Вторият елемент е видимо изтласкан на по-заден план, но пък при битките можеш яко да се изпотиш. Така е при FF7. ***Системата*** за водене на битка в реално време напомня за голямото семейство на стратегиите real-time. Във FINAL FANTASY 7 обаче това отива толкова далече от традиционната схема, че накрая непроменено остава само името. По време на боя камерата се върти, обикаля героите от всички страни и прави близки планове, представяйки по максимално ефектен начин ставащото на екрана. А там стават много работи. Мощни магии, призоваващи природните стихии, обливат бойното поле със сияние, привиканите чудовища дерат земята или обливат противника с огнени реки. И всичко това се вижда от разни страни. Казвам го категорично: битките са най-зрелищният и най-изпипаният елемент на играта. Което е логично, защото









именно те лежат в основата на играта. **Противниците** са много разнородни: чудовища с пипала, отровни влечуги, механизирани войници, гигантски скорпиони, зловещи дракони... Гмеж са и човек трудно ги запомня всичките. **Както** му е редът при японските ролеви игри, FF7 предлага яко заплетен сюжет. Първоначално той се концентрира върху донякъде противоречивия образ (през първите часове на играта) на главния герой. Изглежда противоречив, защото превъплъщаващият се в него играч трябва да се идентифицира с всичките му предишни решения (играта има по-скоро линеен сценарий). А и да не си кривя душата - на пръв поглед Cloud не е особено симпатичен и едва по-после образът му се избистря и става по-човешки. От друга страна, съмнявам се дали има геймър, който да не се засрами, когато управляваният от него Cloud прибере парите на Barret, спестявани за образованието на малката Marlenka. **С** течение на времето (и

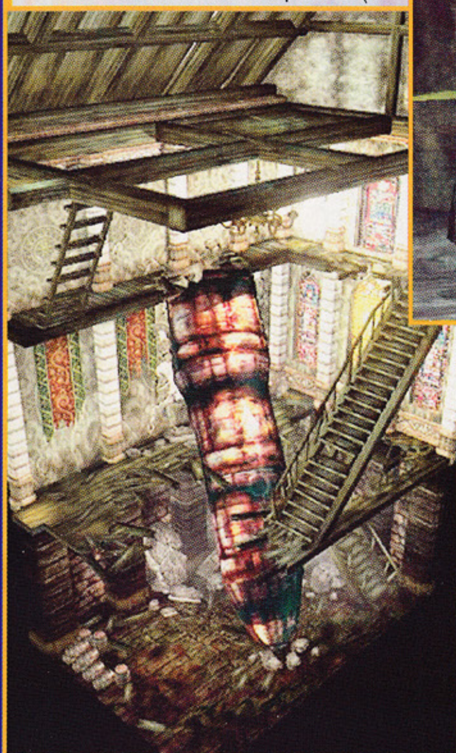
Идва! Идва мигът, в който притежателите на PC ще наквасят най-сетне зажаднели устни в чашата с еликсира на японските ролеви игри. Фирмата EIDOS степ-бай-степ приближава към целта да издаде в най-скоро време приключенията на Cloude Strife и неговите приятели. Във формата на епос и под надслов FINAL FANTASY 7. Играта още я няма във версията за PC, но не току-така продуцентите вече обявяват, че ще подновуват двете предишни части от света на FF - 5 и 6 (която познавачите смятат за най-добра).

на часовете, отчитани с часовника на играта) Cloud става все по-симпатичен. Научавайки подробности от неговото минало (представяни чрез откъслечни спомени), играчът започва да се чувства по-близък с този мрачен русоляв младеж. И не само с него, а и с грубоватия Barret, верния Red, гордия Cid, предаената Tifa, загадъчната Aeris, затворения в себе си Vincent, тайнствения Cait Sith и отраканата Yuffie. **Всички** тези персонажи имат свой живот, свои възгледи и свое отношение към събитията наоколо. Геймърът общува с тях през цялото времетраене на играта и със сигурност ще открие момент, в който ще им влезе в положението. Всеки от героите има свои пет минути, през които някои елементи от биографията му излизат наяве. Играта е в състояние дори да те трогне. Съветвам те, проследи внимателно съдбата на Red, за да научиш как наистина е умрял баща му... ***FINAL FANTASY 7*** е заглавие, продадено в огромен тираж в целия свят. Неофициалните преценки говорят за около пет милиона копия (заедно с несъвсем легалните). С други думи, това е явление, което събира под своята стряха твърде солиден брой играчи. Интересно е дали компютърните геймъри, свикнали с по-различни игри, ще приемат в колекциите си дисковете с надпис FINAL FANTASY 7? Вече познавам запалени почитатели на компютърните ролеви игри, които не бяха възхитени от FF7. Какво пък, може да са изключения! За всеки случай ето пълния списък (публикуван от EIDOS) на техническите изисквания, на които трябва да отговаря компютърът, за да можете да се разигравате на него FINAL FANTASY 7.

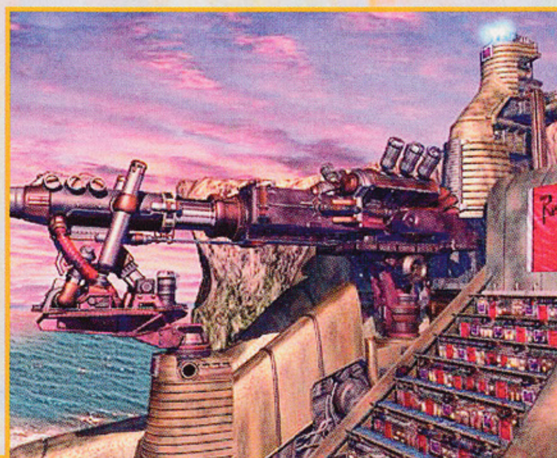
EIDOS, PC CD
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD ROM, DirectX 5.0

За ускорителите: играта използва Glide и Direct 3D API. Може да се играе и без ускорители, авторите ги препоръчват.

-GM-



















DIABLO 2

терен за великолепната петорка

Когато на небосклона на мрежовите игри изгря звездата DIABLO, за нула време тя си спечели световна популярност, на която се радва и сега. Пълчища геймъри се впуснаха поединично или заедно с приятелите си в дълбините на Тристрам, за да покорят веднъж завинаги чудовището, чието име носи играта. Много от тях постигнаха успех - победиха Господаря на Терора. Но дали за вечни времена? ***Че*** ще се появи продължение на DIABLO, се знаеше още когато Battle.net обсеби устите на всички играчи. Половин година по-късно се разнесоха първите клюки относно DIABLO 2, частично потвърждавани от BLIZZARD. ***На*** първо място: градовете. Да, да, мой човек, градчето вече няма да е само едно - четири ще са. Гъсти гори заобикалят всяко населено място, където нови подземия и всевъзможни чудовища дебнат смелчаците. Замисълът на авторите е човешките селища да са „живи", т.е. обогатени с природа (дървета, птици, поточета) и дори със свободно бродещи жители, включително и NPC. За да открием някои от тях, понякога може да се наложи да претършуваме целия град. NPC играят твърде важна роля - именно от тях научаваме тайните на някои магии и оръжия (говори се, че към оръжията ще се прибави и копие). Въпросните NPC не само ни обучават и ни възлагат задачите, които трябва да изпълним, но и - срещу съответната сума - се присъединяват към нашия отбор и се бият редом с нас. Почти сигурно е, че ще останат двама от героите от първата версия, живеещи в Тристрам: Cain и Litlle Wirt, на чиято помощ винаги можем да разчитаме. За успешно изпълнените задачи жителите на града се отблагодаряват, като ни подаряват предмети, учат ни на нови хватки от бойните изкуства или как да си служим с някое от новите оръжия, а може и да обогатят екипа ни с нов член. Някои задачи са свързани с допълнителни нива на подземията (в DIABLO бяха четири, сега ще са много повече и се очаква дори те да бъдат генерирани чрез случаен избор). Нещо повече, изпълняването на определени мисии влияе върху хода на играта, включително и върху края й. ***BLIZZARD*** разкри дребни подробности около някои дейности: **Den of Evil и Forgotten tower:** Убий чудовищата и ще вземеш съкровищата. **Field of stones:** Търси магическия кръг, представляващ врата за древния магьосник; за награда можеш да се пренасяш в Тристрам, където с добри съвети ще те подкрепя Cain. **Sisters Burial Ground:** Търси мошеничката, смятана за мъртва. ***DIABLO 2*** се населява и от нови персонажи - амазонка, некромант, паладин, а също и две други лица, чиито характеристики ще бъдат разкрити по-късно.













Амазонката например е кръстоска от rougue и warrior и според добре информирани източници действа майсторски с хладно оръжие и стреля чудесно с лък. Засега не се знае друго кой знае колко интересно, освен че всеки от великолепната петорка има собствен боен стил. *Героят* може да придобие нови умения (както във FALLOUT - на всеки няколко нива се избира специално умение). При амазонката, да речем, това е бърза стрелба с лък или изненадващо намушкване с копие. BLIZZARD обяви част от възможните подобрения у дамата: по-бавни действия с лъка, но пък стрелата причинява повече рани на врага; стреля така, че да не уцели случайно някого от своите; силният удар от копието й парализира жертвата за известно време и др. *Ето* още няколко майсторлъка, които би могъл да научи героят: **Whirlwind:** Използване на вятъра при стрелба с лък. **Zealotry:** По-малка скорост, но по-голяма сила и повече Hit Points. **Enchant:** Променя меча в пламък, а на другите оръжия придава магически белези. **Glacial Spike:** Парализиране на противника. **Summon Blood Golem:** Призоваване на кръвожаден голем, който се бие редом с теб. **Wall of Bone:** Прави костите бетонно издръжливи. **Control Monster:** Принуждава чудовището да се бие за кратко време на твоя страна. *Вероятно* в играта ще има допълнителни ефекти за притежателите на ускорители - значително е подобрена графиката, като е увеличен броят на детайлите и анимациите във фона (например фонтани в подземията или паяжини в някои проходи). Поправена е „прозрачността" на стените: когато героят е застанал до някоя от тях, фигурата му не става на точки, а изчезва от екрана. Героят вижда само това, което е пред очите му. Затова, ако се носиш слепешката напред, някой може да те издебне отзад. Трябва непрекъснато да се обръщаш, за да не загубиш ориентация и да не изпуснеш ситуацията от контрол. *Щом* стана дума за чудовища, трябва да отбележа, че скиците и screen-овете направо са върховни - безумно разнообразие на форми и багри. Чудовищата изпускат смъртоносни сферични светкавици от муцуните и очите си (Bighead), плюят киселина, бият се с хладно оръжие, стрелят с лъкове, нападат селца (Fallen One), мотаят се из гробищата и т.н. *BLIZZARD* увеличава броят на играчите в режим multiplayer, тъй че на Battle.net ще има място да се развихрят екипи от по осем души. Съвсем официално BLIZZARD обяви, че ще реши веднъж завинаги и проблема с информацията за персонажите, която сега ще бъде не в локалния диск, а в сървъра. Ако някой иска да играе DIABLO 2 в Интернет, трябва да разполага с оригиналната версия на играта - всяка плочка е със свой идентификационен номер. Едновременно с пускането на DIABLO 2 на пазара на Battle.net ще се появи и световна ранглиста на играчите. *Премиерата* се очаква към Коледа или в началото на 1999 г. И също както стана със STARCRAFT, интернетското братство ще тества бета-версията на играта.

BLIZZARD SOFTWARE, PC CD

-GM-



Герой ли ти се ще да станеш, млади боецо? Отпращал съм доста заможни момчета, поискали същото. Но в твоите очи съзирам огънче, което липсваше на другите. Ще те науча да се биеш. Не забравяй обаче: добрият воин е търпеливият воин.

Космос. Далечна звездна система и планета, населена с Извънземни. Самотен командос с неотменния бластер претърсва базата, търсейки представители на своята раса, заключени в килия (хайде стига, това го знаем!). Хмм... *Крипта,* чиито подземия крият от хилядолетия тайни от човешкото око. Млада авантюристка в кожено яке и с пистолет във всяка ръка се гласи...(е, не, само не това!). О'кей! *Столица* на европейска държава, XIX век. Член на древно братство, борещо се за равновесие между Светлината и Мрака, обявява война на алхимика, който превръща хората в зомбита, които... (милост, човеко!). Уфф... *Плесенясали* подземия, изпълнени с орки, коболди, гигантски богомолки и всевъзможни гадни твари. Загубеняк с шлем, който едва ли може да чете, но пък прекрасно владее меча. Клопки, капани, подземни реки, купища отрязани глави и ръце... Мълчиш? Продължавам!

ПУКНИ ОТ МЕЧ

Явно ти е писнало от самотни командоси, скорострелни мацки и безстрашни борци за благото на човечеството. За разнообразие май искаш да се убедиш как се чувства човек в ролята на рицар, стиснал в ръка страховит меч, който с един удар отсича главата на як орк? Страхотно, и аз съм така! Доскоро единственото, което сам си могъл да направиш, е да излезеш на двора със саморъчно издялкана летва, за да млатиш околните храсти или да дъниш в самозабрава по лоста за тупане на килими. Защо никоя фирма не посегна толкова дълго време на тази супертема? За радост на онези, чиито сърца са изпълнени с Конан и неговия двуостър меч, сега фирмата INTERPLAY пусна играта DIE BY THE SWORD. Вярно, в нея ти не си варваринът от Кимерия, но пък насочваш ходовете на друг рицар с едра фигура, с все така голям меч и със също толкова грозна мутра. При това брадата. Не е лошо, нали? Така си е: DIE BY THE SWORD е една от интересните позиции сред тазгодишните битkаджийски игри. Тичаш, скачаш, биеш се с всякакви гнусни създания, режеш глави и ръце и спасяваш красиви жени от отвратителни чудовища.



ТРЕНИРОВКАТА

DIE BY THE SWORD съдържа четири различни разигравания. Първото е практически неизбежната в началото тренировка. Провежда се на подходящо архаична писта с препятствия, където играчът се учи да контролира фигурата на безстрашния рицар. Като започне от ходенето, скачането и основните удари с меч, та чак до по-сложните техники геймърът става наясно как да използва ефективно неравностите по терена, как да улучва с меча там, където трябва, и как се чувства навлеченият в тежка броня рицар, по неволя потопен във вода до темето. Учителят наблюдава боеца и му дава наставления, без да пести острите думи и мъдрите сентенции (като например „добрият воин е търпеливият воин“), но и без да забравя да го похвали след правилно изпълнение на даденото упражнение. В края на краищата тренировката свършва и идва време да се пристъпи към същинската игра.

АРЕНАТА И ТУРНИРЪТ

По принцип първото нещо, което всеки воин желае след тренировката, е да изпробва уменията си в битка. DIE BY THE SWORD му дава възможност незабавно да стори това, като избере опциите Arena или Tournament. В режим Tournament избраният от играча герой мери сили с все по-взискателни противници (които често безсрамно го атакуват по няколко наведнъж), докато накрая стигне до самия връх, където се среща с най-силните си съперници. Опцията Arena предлага избор на произволен противник, произволна арена и, което е интересно, произволен герой (освен рицар, може също да е джудже, скелет, орк и др.), след което започва страхотен компютърен купон. Обърнете внимание на старателно подготвените арени, където се водят битките. По първата тече река от лава, над която минава каменен мост. Втората е палатка, към чийто таван са закрепени огромни махала, завършващи с въртящи се перки, които се мятат по цялото бойно поле. Третата е ров със стъпала отстрани, по които може да се изкачиш до върха и малката платформа на него. Последната пък е конструкция във формата на кръст, окачена над нещо подобно на витло, което мигом разкъсва падащото тяло. Макар че арените са само четири, те са много различни и интересни при играта. Особено когато се вземат предвид плюсовете и минусите на всяка и се разбере как да се използват тези особености, та противникът да попадне в приготвената му клопка. И така, ти вече провери уменията си на практика, спечели турнира и може би сега търсиш ново предизвика-





GAMES HOT





телство, млади боецо?

QUEST

Топла вечер. На полянката пламти малък огън, от чиято топлинка блажено се греят двама души. Облеченият в ризница млад рицар тъкмо се кълне в любов на избраницата си, когато се появява банда орки. Докато боецът кълца главите и ръцете на някои от неканените гости, останалите отвличат неотразимата девица, за да я принесат в жертва на своя богунеугоден идол. Пренебрегвайки опасностите, младият рицар се впуска тутакси в преследване. Залогът е голям (лош, ако питате по-възрастните!): почести и слава за непобедимия, плюс благодарност до гроб от девицата, която непременно ще склони да стане негова съпруга. Учудващо ли е, че е готов да рискува живота си? Не! Quest mode е режим на играта, в който управляваният от геймъра герой се нахаква дълбоко под земята в пещери, населявани от орки, коболди и други гнусотии. Защитникът на моминската чест поема през атракции, като пътешествие със сал по подземна река и сблъсък с живеещо в нея чудовище, смразяваща кръвта сцена на битка с изпълзяващи от пропастта огромни пипала, капани на безмилостни врагове. Рицарят влиза в поредната пещера, възбуден от мисълта за мома и лесна победа, когато около краката му се стяга примка и той полита нагоре. Люлее се на въжето с главата надолу - девицата нека да почака, сега от майсторлъка на играча зависи дали ще се откачи или ще захване да се бие в подобно незавидно положение. Един миг колебание и историята завършва бързо: обезглавено тяло, подрипващо на въжето, изглежда смешно! Ако не е твоето... *Quest mode* възбужда, но може да действа и потискащо. Често си в наглед безизходна ситуация, а противникът изглежда непобедим. Никаква паника! Цапардосай го с тежкото желязо колкото пъти му се полага - врагът няма да го преживее. За да го можеш обаче, тренирай дълго и солидно, научи се да блокираш и да отблъскваш ударите, както и да използваш неравностите по терена преди да влезеш в битка. Улеснен си: играта се записва автоматично, щом преминеш определен брой помещения, което пък облекчава ориентирането и позволява за пореден път да се завърнеш в света на играта.

DIE BY THE SWORD

двуостър меч за тебе, майсторе

ТЕХНОЛОГИЯТА VSIM

Това несъмнено е най-интересната опция на DIE BY THE SWORD. Именно заради нея тази игра има шанса да се прояви на пазара. VSIM се състои от два елемента: първият е точно копиране на движението на човешка ръка, стискаща меч; вторият - реакцията на тялото спрямо движението на ръката. Да започнем обаче отначало. *Персонажът* в DIE BY THE SWORD се управлява стандартно с помощта на двете ръце. Лявата контролира тялото, а дясната - позицията на ръката с меча. В режим Arcade героят разполага с три предварително дефинирани удара и четири блока, при които рицарят се прикрива с оръжието. Но истинската забава се завихря едва когато се избере режим VSIM и геймърът придобие стопроцентов контрол над поведението на въоръжената ръка. *Нека* да проследим какво става чрез цифровата клавиатура, която в много случаи служи именно за това. Централна точка, разбира се, е клавишът 5, а стрелките около него определят основните посоки. Дефинирайте мислено резултантните на тези посоки и ги разположете вкрая, така че 7 да обслужва горе-ляво, а 3 - долу-дясно. Точно така става в режим VSIM. Играчът има пълната свобода да размахва меча, да се върти във всяка посока, да движи произволно ръката си. Например искаш да поемеш отдолу нагоре, да завъртиш меча над главата си и да посечеш противника косо надолу и наляво. Фасулска работа: натискаш надолу, нагоре, горе-ляво, горе-дясно, долу-ляво. Естествено, може (и трябва) да продължаваш все така да нанасяш нови удари и (което в даден момент става задължително) да отблъскваш и блокираш ударите на противника. Клавиатурата доста ограничава свободата на действие, затова избери joy-а, ако имаш такава възможност. Идеалният вариант е под едната ти ръка да е клавиатурата, а под

следва на 18 стр







другата - аналоговият джойстик. Такава комбинация позволява далеч по-върховни постижения, отколкото ако се действа само с клавиатура. Да не говорим, че е далеч по-лесно да правиш кръгове с джойстика (рицарят върти меча над главата си), вместо да измъчваш клавиатурата. Теоретично мечът е управляем и с мишката, но тя никак не е за предпочитане. Бързо се виждат ограниченията, свързани с големината на бюрото (геймърът се мята с мишката по цялата маса). Или се проявява липсата на прецизност, което обикновено идва от хаотичните движения на ръката, а не от пластмасовия гризач. Тази ръка не е негова, а твоя. С нея стискаш тежък меч и всяко нейно потрепване се отразява върху поведението на боеца. Ако рицарят направи рязко движение отляво надясно, има опасност устремът на удара да го повлече подир себе си и тялото да се позавърти. Ако пък силният удар отгоре надолу уцели празно пространство, минава време, преди ръката с меча да спре и да се върне в изходна позиция. Това донякъде са дреболии, но показват колко сериозен е подходът на авторите към детайлите, които, събрани накуп, са една от най-интересните системи на битка в досегашните компютърните игри. *А* ето и два интересни факта, споменавани в рекламите на играта. ***Първият:*** сред създателите на системата VSIM фигурира доктор на математическите науки от университета в Бъркли. ***Вторият:*** при направата на DIE BY THE SWORD не е използвана техниката motion-capture. Всичко е генерирано в реално време и пресмятано текущо на компютър. Резултатът е, че движенията с меча са плавни и реалистични (освен салтата назад, но и авторите имат право на недоизпипване).



РЕДАКТОРЪТ

Едиторът, приложен към играта, позволява на геймъра да се забавлява допълнително, като си създава собствени удари и комбинации. Компютърът записва последователно направените удари. По-късно играчът може да махне или да подстриже поредните кадри, ако иска примерно ударът да е по-силен или рицарят да удари с по-широк замах. Може да се иде и по-далеч, като се програмират цели вериги от удари заедно с отскоците, парирането и бягането по арената така, че във всеки момент те да са достъпни след натискане на един клавиш. Предварително подготвените комбинации се зареждат директно от менюто на играта, след което им се задават съответните клавиши. Редакторът е добър и защото при него се вижда точно на каква гимнастика е способен вашия герой. Ударите се записват в отделни пликове, които после дайте на свой приятел, за да се похвалите с майсторлъка си.

ПУКНИ ОТ МЕЧ (remix)

Графиката е по-скоро добра - всички фигури и целият терен са триизмерни. В Quest mode са използвани много тъмни текстури, поради което теренът става отблъскващ, каквото може би е и намерението на авторите. Когато бъдат отрязани крак или ръка, това се вижда ясно, както и мястото, където оръжието среща тялото. Играта обслужва ускорители 3D, с което става още по-бърза и по-гладка. Хареса ми саундът, който светкавично пренася играча в отминалата епоха на сяра и желязо. Музиката напомня за рицарски турнири, а подхвърляните от рицарите реплики са колкото смешни, толкова и съзвучни с дрънкането на оръжията. *Както* във всяко нещо, и в DIE BY THE SWORD някои работи можеха да са направени по-добре. Да речем в Quest mode да се оставят повече оръжия и интересни артефакти. Или авторите да направят реверанс към DIABLO и да напъхат в играта куп безсмислени статистики, което със сигурност би усмирило феновете на игрите RPG. Можеше, но защо? Като цяло DIE BY THE SWORD е толкова интересна, че с чиста съвест я препоръчвам на любителите на биткаджийски игри. Ако ще, само заради сцената, в която окованият в желязо рицар се бори с гигантските пипала, изпълзяващи от пропастта, или заради прецизната система на управление. Така че пукни, щом искаш! Мри от меч, секира, отрова и всички страхотии, които авторите на DIE BY THE SWORD са заложили по пътя на играча. Мри спокойно! Във всеки момент можеш да презаредиш играта и да започнеш цялото удоволствие наново.



-GM-

Interplay
PC WIN/Accelerators
Min. Pentium 100, 16 MB RAM
Оценка 7/10

OUTWARS е поредният shooter fpp. Ти си храбър войник от звездните сили на човечеството, а твоята цел е да отблъснеш масираното нашествие на космически насекоми, които си приличат като две капки вода с ония от STARSHIP TROOPERS (MG #2). Можеш да си изпробваш късмета в солова кампания, която е ядрото на играта, или в отделни мисии. Има и мултиплейърни мисии за евентуална колективна изява.

OUTWARS

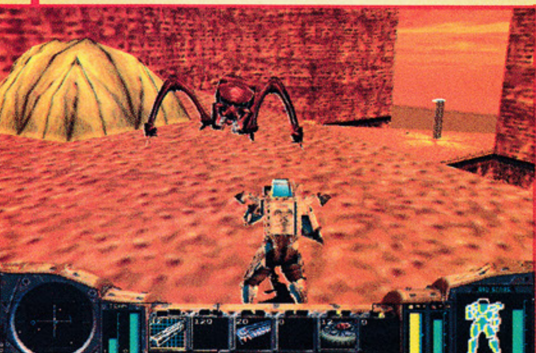
още един звезден войник

Всяка мисия се предхожда от инструктаж, а след него трябва да избереш оръжие и скафандър за своя герой. Основното му оръжие е пулсационен лазер, чието единствено качество е, че го има. Истинското забавление идва по-късно в хода на играта: автоматична стрелба, огнехвъргачка, Flechette cannon (оръжие, стрелящо с остри като бръснач стрелички), Gauss cannon (произвежда силно магнитно поле, което преработва насекомите в китайски ястия). Най-добре е срещу мощни противници да се използва една от няколкото вида ракети или гранати. Хубаво е също да се изберат мини, които често вършат много работа, дори и да не изглеждат кой знае колко полезни - несравнимо действа мината, хвърлена в асансьорна шахта, на чието дъно се е притаило стадо насекоми. Ключ към успеха е умелото комбиниране на възможностите на скафандъра и оръжията плюс разумната тактика, която никак не е за пренебрегване. Акцията трябва да се подготви така, че да не останеш накрая само с един гол лазер в ръце срещу орда зъбещи се Пришълци. Мисиите се изпълняват най-лесно, като се следват инструкциите, но нищо не ти пречи да викнеш „напред“ и да се нахвърлиш върху гадните супербуболечки. *Преди* твоят храбър солдат да потегли срещу пълчищата насекоми, не е зле да потренира, за да се научи да стреля точно и да управлява реактивната раница в скафандъра. По-добре ми повярвай: най-много проблеми създава прецизното приземяване върху малка площ. Това в битката е дори по-важно от точното око - да заемеш стратегическа позиция извън обсега на Пришълците е вече половин успех. *Сражението* е много динамично. Често се налага едновременно да стреляш, да управляваш летенето и да се пазиш от врага. Бягството в трето измерение неведнъж помага да си спасиш кожата. Силно впечатляващи са акробатичните номера в небесната шир. Понякога командването ти отпуска другарче. Битката редом с него е голям кеф - типът си разбира от работата и рядко се навира пред дулото на врага. *Самият* твой боец има старателно изработена фигура с изпипани детайли. Дори след няколкочасова игра видът му може да те изненада с нещо ново, а реализмът на движенията му е направо изумителен. Макар да личи, че човек не е създаден за летене, войничето прави всичко възможно то да изглежда прилично. Оставено за миг без надзор, става неспокойно, а дори когато е смъртноранено, продължава да пълзи. *Сраженията* се водят на недружелюбни и студени планети. Някои са покрити с вечен лед, други - с тропически джунгли с фантастично зелени дървета, водопади, блатясали езерца и кални реки. Заледените планети изобилстват с кратери и дълбоки клисури, създавайки впечатление за мъртвило. По зелените площи пък всичко мърда и живее; водните растения потрепват, водата тече и шуми. Отлично е предаден ефектът от по-слабата гравитация: тогава боецът се придвижва видимо по-бавно и по-нестабилно, движенията му са забавени, а крачките му напомнят скокове по лунната повърхност. *Мисиите* са подготвени с мерак и са разнообразни и нелинейни. Случва се заповеди, получени на инструктажа, да се променят по време на мисията. Неведнъж се налага да бягаш или да се оттегляш, да защитаваш позиции, да превземаш сгради или да ги взривяваш. Охрана на група учени, унищожаване на силози, спасителни мисии - това са все задължения на храбрия marines. Мисиите са свързани в логична цялост и убедително предават етапите на войната с Пришълците. Което в крайна сметка означава, че играта е истински увлекателна. *Динамичната* музика дава яко рамо на сюжета, а драматичните реплики между членовете на отряда пришпорват към по-бързо действие, подсказвайки често какво трябва да се направи, за да се завърши мисията. Добрата звукова карта предлага стереозвук. А има какво да се слуша, тъй като саундът се възпроизвежда директно от компакта и звуковите ефекти са направени професионално. *OUTWARS* има всички шансове за популярност сред широк кръг геймъри. Тя притежава всички козове на добрата игра: динамичност, красива и точна графика, прекрасно музикално оформление. Не, не е загубено времето, прекарано в усмъртяване на Пришълците. -GM-





Microsoft
PC WIN'95
Min. Pentium 120, 16 MB RAM
Оценка 7/10







богата зелена морава

THE GOLF PRO



Харесвам лукса. Дрън-дрън, всеки обича хубавото, но не всеки може да си го позволи. Понякога може. Истина ви казвам: човек не си купува всеки ден кола или часовник. Такова нещо е голфът, който в богатите страни има славата на голям деликатес. Куп хора играят само от суета или за да се издокарат пред другите. Има обаче голфиграчи, които просто го обичат като спорт и се идентифицират с философията му, но невинаги им се пада да го упражняват. Най-вече на тях препоръчваме играта GOLF PRO. Този продукт е скъп, но за високото качество трябва да се плаща. Понякога е по-добре да имаш един добър костюм, отколкото три калпави.

НА КАФЕ ПРЕДИ ИГРАТА

Истинският голф-майстор не излиза на игрището, без да е хапнал и загрял с подходящо питие. После проверява екипировката си, комплектува я съответно и в зависимост от атмосферните условия и самочувствието си избира вида на играта. Предлагат ни се две прекрасни писти, отлично проектирани от майстори. Те са екстра, елитарни, дълги, сложни, доставящи удоволствие и... А какви впрочем трябва да са St Melion и Hilton Head? Който се интересува от голф знае, че това са крайно луксозни курорти. За да членуваш в подобен клуб, не е достатъчно да си богат, но и да си се родил в подходящ дом. *За тях това! За нас, простолюдието, остава кефът!* Избираш писта и режими на играта, които отговарят на възможностите ти. Режимите не са много: единични разигравания, турнири с живи или компютърни противници и собствен отсрещник, от когото зависи самочувствието ти (хубаво ли е да играеш с дебело, ниско маце с цици като дини, които й пречат да замахне със стика!).

ЕЛАТЕ НА ЛИВАДАТА

След кофи-тайма не вземай гадже на полето за голф. Как ще се съсредоточиш в играта, ако погледът ти непрекъснато бяга към него? Аристократично е да бяга към гъмжилото от пейзажи наоколо. *Голф-играта* има превъзходна система на обслужване, а заедно с графиката си предлага прозрачност и почти интуитивно управление. За по-трудните фази информация за пистата идва от добри филмчета, озвучени с гласа на гуруто на голфа Gary Player. Харесаха ми, защото мигом схванах най-важното за играта. Е, аз си го знаех, но клиентът не хвърля пари за некачествен продукт! *Новаторска* е системата на удряне на топката. Нещо като виртуален голф на малък монитор. Към края е премахната системата за удряне на топката от три щракания за фазата на замахването, удрянето и инерцията след удара. Щрака се веднъж, а силата и прецизността на удара зависят само от класата на мишката и от мануалната ти сръчност. Ако, да речем, искаш да направиш първия удар, избираш най-здравия стик (компютърът го прави, но можеш да пренебрегнеш избора му), а после почистваш подложката под мишката. Натискайки левия й клавиш, я преместваш светкавично надясно до края на скалата. След това бързо местиш мишката наляво и пускаш клавиша по обратния път към края на скалата, който на старта е бил начало. Правиш нещо като удар от замахване и основен удар - сякаш наистина си ударил топката със стика. Закъснялото преместване на мишката и прибързаното или прекалено късното















натискане или пускане на клавиша влияят пряко на силата и точността на удара - както е в действителност. А ако местиш мишката под ъгъл, получаваш ротация за екстремални условия. Бавното замахване и бързото удряне увеличават полета на топката, а бавното удряне повишава точността на удара, но тогава топката не отива толкова надалеч. Начинът на удряне пряко зависи и от повърхността, върху която е топката. Пясъкът изисква по-различна техника на удряне, отколкото гъстата, ниската или високата трева. ***Издателите*** наблягат на това революционно управление и имат право. ***Такова нещо няма в никоя голф-игра!*** Това е заместител на същинска симулация! Реалистичността позволява да се дефинират мястото на играча, ъгълът на разкрачването, наклонът на тялото и редица други фактори. Геймърът вероятно няма да ги използва, но тези качества ги има. Има ги! Те влияят на удоволствието от играта и превъзходство й над конкуренцията. Постигнатото е просто и евтино, но нали точно това са откритията: банални, очевидни, но не всеки ги вижда.

КАФЕ И ТРЕВА

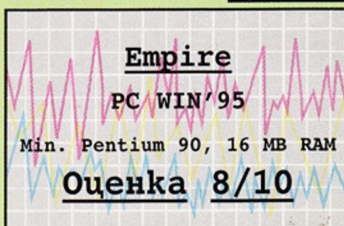
Без вода и всекидневно косене няма добра голф-ливада. Художниците, които са проектирали играта, са свършили работата си като за медал. Графиката е съвършена, на моменти направо фотореалистична, което в случая с голфа е неотменно. Любопитно е, че тя не се генерира дълго, компютърът няма проблеми с пейзажите. Навсякъде е пълно с детайли. Дърветата и храстите изглеждат живи - като в приказка. Анимацията е перфектна, защото е пренесена наживо от професионални играчи. Картината се допълва отлично от духовата музика и многобройните звуци на майката природа - квакане на жаби, цвъртене на горски и полски птички и щурци и бръмченето на пчеличката Мая. Отвреме навреме майсторът коментира действията си с радостното „О, йее!“ или пък с тъжното тъпанар, нещастник и т.н.



САМО КОФЕИН

Изглежда идва времето на фирмата EMPIRE, защото GOLF PRO е пред конкуренцията с една обиколка. Играта е революционна: има съвременно управление и обслужване; стои красиво; с нея се играе добре; няма начин да я подминеш с безразличие. В тази област нещо помръдна и май силно. Препоръчвам играта и на любителите, и на професионалистите. Всеки ще намери по нещо!

-GM-



Empire
PC WIN'95
Min. Pentium 90, 16 MB RAM
Оценка 8/10





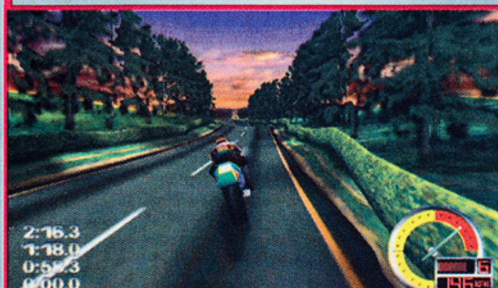
Кой казва, че PC мрази мотоциклетите? Че само на автомобилите се гледа с добро око? Провери дали имаш каска на главата, стисни кормилото, дай газ, отпусни съединителя и препускай към конкурента на страхотната MOTO RACER с доста близкото заглавие REDLINE RACER. Не бързай много, ако нямаш ускорител 3D!

ОТ ОКЕАНА КЪМ СУШАТА

CRITERION STUDIOS е фирмата, която наскоро се прочу с разкошната игра SUBCULTURE (MG #0). Сега предлага друго интересно развлечение, в което участват люде от сушата. Променената среда на играта тутакси е довела до по-различна екологична ориентация на авторите. Няма чистене на океанските дълбини, а тровене на околната среда в най-висша степен - чрез отработените газове на състезателни мотоциклети. Целта на упражнението е да се поеме щафетата от лидера в мотоциклетните състезания за PC. След годината време, което измина от премиерата на MOTO RACER, това не изглеждаше трудно и CRITERION отговаря на очакванията. Сега май само MOTO RACER 2 ще може да застраши позицията на RR. *Производителите* на игри вече не се и опитват да успокояват играчите без ускорители 3Dfx. Обратното - вдигат все по-високо летвата. За пълен кеф с RR се препоръчва Pentium II. Няма съмнение, че така постиганите 60 кадъра са шеметни, но лично на мен ми стигат и 30-те с P166. По-зле изглеждат нещата на P133, където на някои трасета издишащият брой кадри разваля удоволствието и затруднява играта. По-малкото детайли на същия процесор не оправят положението. Ускорителите в RR се обслужват от Direct3D (може и плюс чип Voodoo Graphics). Освен това RR става за игра с джойстици, използващи технологията Force Feedback.









ПАЛИ И ТРЪГВАЙ!

RR е симулация на шосеен състезателен мотоциклет - жалко, че не е последван примерът на MR и не са добавени състезания по мотокрос. Е, може би малко се изхвърлям с определението "симулация". Макар авторите да подчертават, че са изкопирали идеално физическото поведение на машината, RR си е класическа аркадна игра, в която най-важното в забавлението е съвършеният рефлекс на геймъра. Удоволствието е върховно! *Както* си му е редът в тези игри, целта на играча е да се добере от последното (20-то) място до върха на класирането. Победите дават възможност за избор на нови писти и нови мотоциклети. Изпречващите се на пътя противници са типове, готови във всеки момент да бутнат конкурента си. Та носи се стремглаво такава група по цялата ширина на пътя и никой не мисли да отстъпва. Обидният жест обикновено не помага, а и трябва да се бърза към най-близкия checkpoint. Сигурният начин да излезеш начело е да владееш добре машината си (джойстика) и да извлечеш максимума от нея. Достъпните в началото три мотоциклета те карат да направиш компромис. При избора помагат техническите характеристики на всеки от тях: ускорение, максимална скорост, спирачки и маневреност. Като награда за успехите в надпреварата се получават поредни мотоциклети и трасета. Но първо трябва да се победи на трите първи трасета на двете нива на трудност. Подобна е ситуацията и след следващите победи. Така в лапите ти попадат определено по-интересни машини, с които човек се кефи на по-горните нива на трудност. *Отлично* пресъздадената скорост, с която се движи състезателят (с малко по-грозна фигура от тази в MR), заедно с музиката въодушевяват ездата, а тя не е лесна. Гореспоменатите неотстъпчиви съперници ти пречат да фучиш по оптималната линия. Коя е тя? Просто се придържай към средата на асфалта, пясъка, сгурията и всичко друго, по което ще ти се наложи да караш. Отдалечаването от тази линия може да доведе до излизане от пистата и до ефектно падане. Но паданията нямат последици. Една извита спица или очукан резервоар биха









Яхвай мотора, приятел!

RED LINE RACER

придали повече реализъм, а ако това можеше да влияе и върху поведението на машината по трасето, щеше да е супер. Трудности все пак има, особено в началото - докато свикнеш с виражите, в които авторите са нагънали равния път.

ЛЯТО И ЗИМА

Споменатите 30 кадъра са достатъчни, за да ви споходи опасението, че каската ви ще отхвърчи. Усещането за скорост е екстра! Впрочем, нали именно това е задължително за аркадните игри. Съветвам ви да играете с изглед нап-



ред, някъде в близост до фаровете (както често се показва в телевизията) - несравнима работа е да се владее машината на виражите. Така играта става по-трудна, но и удоволствието е по-голямо. Много приятно е всичко, което се вижда на екрана, както и онова, по което ще се наложи да карате. Трасетата са само десет, от които две скрити, затова пък се различават напълно едно от друго, във всяка подробност и всеки детайл. Използваните сценографии отразяват различната среда, в която състезателят може да попадне, а особена похвала заслужава добре моделираната писта. Минус е липсата на разлики в стила на езда при различните настилки - смешно е да караш еднакво и по пясък, и по лед. *За* мен особено интересни са две трасета. Едното е Sea Fall Bay: маршрут за любители на слънчеви плажове и плажни спасители. Типична крайморска атмосфера (но без Памела Андерсън), заливан с вода пясък, прелитащи над главата чайки - състезателят се разсейва, което прави задачата му по-трудна (на програмата също!). Трасето Le Grand Blanc определено не е така ваканционно. То е за луди глави, а главната му характеристика е типично зимната планинска обстановка. Сипещият се сняг и минималната видимост така затрудняват ездата, че състезателят дори не може да погледне към лифта над главата си. Начинаещите мотоциклетисти задължително трябва да хвърлят едно око на Devils Canyon. Тази изключително широка и без трудни завои писта е идеална за тренировка и изпитания на нови машини. Подобен тренинг е безценен при по-трудни преходи. С ог-





ромно съжаление ще кажа, че на никое трасе не може да се кара по избрани от играча пътеки. Дори да се появи някъде малка възможност за отклонение от пътя, веднага започва светкавично отброяване на лимита на времето за връщане на пистата.

И ПОСЛЕ КАКВО

Двете достъпни в RR опции Arcade и Time Trial (със задължителен дух или предишно най-добро изпълнение) стигат задълго, а и играта не е от лесните. Идва обаче момент, както впрочем във всяка игра, когато си казваш: "Стига, скучно е". Точно тогава се прехвърли на мултиплейърния режим (за съжаление, без опцията spllit screen) - съперничеството с жив човек е съвсем друга опера. Можеш да си опиташ късмета чрез някоя от стандартните връзки, включително и интернетските TCP/IP. Ако и така след няколко дни геймът ти омръзне, това означава смърт на RR. Тогава посети Интернет-страницата на създателите на играта - www.csl.com или www.ubisoft.com - и потърси там разширенията, които те обещават да пускат редовно. Става дума, между другото, за нови трасета, нови мотоциклети и т.н. Ако е така, добре, ако не - сори... Ще играем MOTO RACER 2 - очаквана с нетърпение и от мотоманиаците.





Именно витаещият дух на MR2 ми повлиява да дам такава, а не онакава оценка на REDLINE RACER. Тя донякъде е презастраховка: може след няколко месеца да се появят по-добри заглавия - например MOTOCROSS на MICROSOFT... Очертава се хубаво раздвижване в мотоциклетния бизнес.

-GM-

Criterion/UBI Soft
PC DOS/WIN'95
Min. Pentium 133/3Dfx, 16 MB RAM
Оценка 7/10

JANE'S F-15
Бръснещ полет над Ирак и Иран

JANE'S F-15 е поредният симулатор, дело на Анди Холис. След LONGBOW 2 и появилите се тук (MG #2) и там предварителни реклами очакванията нарастваха. А като знаем, че именно Холис отговаря за F-15 STRIKE EAGLE на фирмата MICROPROSE, можем да очакваме всичко.

STRIKE EAGLE

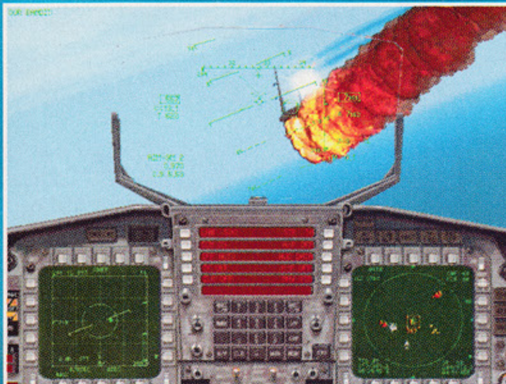
Забавленията с F-15 започват от тренировката (Train). Тя се състои от 15 мисии, които трябва да помогнат в разбирането на самолета. Трябва според замисъла на авторите на играта. Но на практика е достатъчно да имаш малко опит и/или да прочетеш внимателно инструкцията, за да започнеш да се оправяш. JANE'S F-15 дава за избор две кампании. Едната е над Ирак, по време на операция „Пустинна буря". Другата се разиграва над Иран през 2002 г. *Размахът* е онова, което веднага бие на очи след началото на кампанията. Още преди да си издигнал самолета над стартовата писта разбираш кой AWACS ще ти е под ръка при протичането на мисията. Когато долетиш до фронтовата линия, срещаш поне един боен патрул. По пътя се натъкваш и на няколко самолета, изпълняващи свои задачи дълбоко в територията на врага. Във въздуха понякога се намират и няколко неутрални самолета. Когато заповедите гласят, че ти е забранено да нападаш противниковите самолети, не го прави. Иначе в най-добрия случай мисията ще бъде призната за неуспешна, а в найлошия ще привлечеш към себе си вражески самолети, което обикновено завършва по един грьмовен начин... *Второто* изненадващо нещо е интелигентността на SI. Самолетите за ранно предупреждение сами информират за опасностите. Ако вражеските самолети имат намерение за пряк сблъсък, крилатият сам докладва готовността си за бой. При въздушния бой WSO (оператор на бойните системи) непрекъснато информира за развитието на ситуацията и помага с подсказвания. Когато се атакуват наземни цели, не можеш да се справиш без помощта на крилатия и WSO. Задачите пред F-15 основно се свеждат до проникване над вражеската територия и унищожаване на цел. Тъй като разполагаш с група от 4 самолета, можеш да я разделиш. Докато едната двойка се занимава с наземните цели, другата я охранява от нападения на противниковите изтребители. Това се дължи на извънредно разширената система от заповеди към крилатите. В JANE'S F-15 крилатите са автономни „живи" единици. Когато два wingman-а получат заповед да атакува някакъв обект, те си сътрудничат, предупреждават се за опасностите. Ако единият от тях бъде улучен, другият вика SAR (търсачески спасителен отряд). Същото е и с останалите действащи наблизо единици.

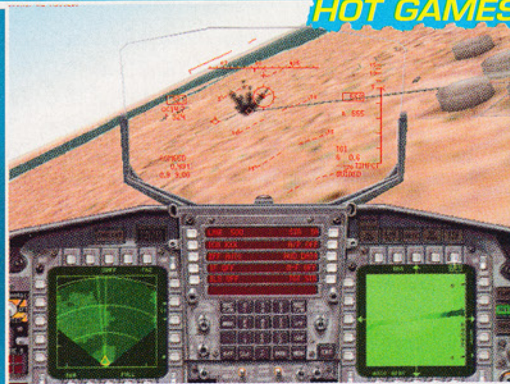






Често чуваме по радиото, как пилотите на някои самолети си комуникират и си предават информация. Така е и при пилотите на вражеските самолети. Никога не действат поединично. Опитват се да избягат, ако усетят заплаха. Ако докопаш такава птичка и я принудиш да се бие, никога не е ясно какъв ще е резултатът. Компютърните противници се бият докрай, защитават се яростно и изумително бързо и ефикасно ще те излекуват от грандоманията. МиГ-29 е страшен противник, СУ-27 и особено СУ-35 са много сериозна заплаха - старай се на всяка цена да избягваш битката отблизо с тях. Когато нападаш група бомбардировачи, ескортирани от изтребители, първи в боя ще се включат изтребителите, които са най-близо до теб. Ако не успеят да се справят, останалите самолети от ескорта ще се опитат да те принудят да се върнеш. Да се атакуват наземни цели също не е лесна работа. От мига, в който системата за ранно предупреждение открие твоя самолет, радарите на противника те следят непрекъснато. Интензивната ракетна и оръдейна противосамолетна отбрана в момента на нападението на целта може да направи невъзможно унищожаването ѝ. А много вероятно е по следите ти да бъдат насочени и допълнителни изтребители. *JANE'S F-15* обединява по невероятен начин виртуалното бойно поле и великолепния SI. Едното допълва другото. Всяка мисия е различна. През цялото време става нещо, няма миг спокойствие. Винаги можеш да се натъкнеш на нещо, което да промени диаметрално хода на мисията - трябва да внимаваш непрекъснато и да имаш очи и на тила. Досега единствено LONGBOW 2 и отчасти F-22 ADF са предлагали подобна атракция. В LONGBOW обаче действията са със значително по-малък размах, а F-22 ADF е по-предсказуем. Допълни-





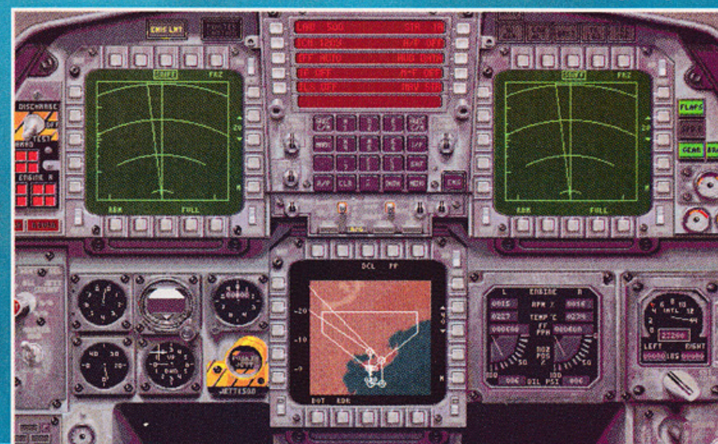
телен плюс на JANE'S F-15 е прекрасният едитор на мисии. Той е мощен, с невероятно разширени възможности и със сигурност ще продължи живота на играта.

AIRFRAME

За да не бъде прекалено просто, JANE'S F-15 пресъздава възможно най-точно всички прибори на самолета F-15E. За радост на начинаещите може да се включи и намален реализъм. Когато тръгнеш с рогата напред, нищо не е просто. Всеки уред в самолета, изпълнява определена функция. Да се намери целта не е дори и половината от успеха. Целта трябва да се набележи, обозначи и ефективно да се нападне. Само радарът има над десет режима на работа, които се различават силно един от



друг като начин на действие и приложение. Радарът често капризничи. По време на въздушната битка му се случва да изгуби целта било поради използваните от врага противосредства, било поради резките маневри. Ако се скриеш между възвишения, си труден за откриване, но и твоят радар е сляп. При атаката на наземни цели те се засичат по един начин с радара и по друг със системата LANTRIN. Допълнителна атракция е функционалният kokpit. Абсолютно функционален, защото с мишката могат да се включват всички съществени за дейността на виртуалния самолет превключвачи, които се намират в кабината на пилота. *По* подобен начин авторите подхождат и към симулирането на поведението на крилете и на въоръжението на F-15E. Самолетът реагира своенравно на командите на стика. На моменти трудно се пилотира. Особено в началото F-15E изненадва пилота със специфична безпомощност при изпълнението на някои маневри. Особено при дълбоките обръщания, когато се появяват тенденции за падане. Да се свикне с качествата на F-15E и да се открие, че в основата си това е много стабилна машина е само въпрос на време. Трудно се стига до безизходна ситуация. Всичко зависи от височината и от уменията на пилота. Най-трудното в JANE'S F-15 е въздушният бой на близка дистанция. Лесно се губи скорост и драстично намалява маневреността на самолета, която и без друго не е достатъчна за такива задачи. В модела на полета са показани и разликите в поведението на самолета след хвърлянето на бомбите или резервоарите с гориво. Отлично е усещането за скорост, особено на малка височина, макар че липсва турболенцията при полет ниско до повърхността на земята. *F-15E* може да носи близо 50 различни типа оръжие и това е показано в играта. От чисто практическа гледна точка най-трудни за обслужване са неуправляваните бомби. Управляемото въоръжение често изисква специфични условия, а понякога и прибори за изстрелване. Всяко оръжие действа по различен начин. Например бомбите MK-82 улучват целта с характерната за тях прецизност и могат да разрушат подсилен обект при пряко попадение. Нападението на конвой камиони с касетъчни бомби пък може да направи чудо. Бордовото оръдие не е за наземни цели - ефективността и точността са почти никакви, но действа добре във въздушен бой на къса дистанция. Генерално се вижда решителното предимство на американските Amraam-и над техните руски аналози в боя на средна дистанция. *Реализмът* и качеството на симулацията на JANE'S F-15 превъзхождат F-22 ADF и са поблизки до F/A-18 HORNET KOREA. Според мен това идва от фактът, че F-15 има повече свой характер, по-специфичен е и изисква повече човешки усет от дехуманизирания, компютризиран и полуавтоматичен F-22.



ТЕХНИЧЕСКИ ПОДРОБНОСТИ

Теренът е моделиран отлично. Когато летиш ниско над възвишения, дъхът ти инстинктивно спира. Полетът над планините - също. Впечатлението се засилва и от отлично подбраните текстури и атмосферни ефекти. Моделите на наземните инсталации са много подробни. Машини като танкове, камиони и коли се движат. Самолетите са пример за майсторство. Профилите им се разпознават от пръв поглед. Лесно се различава въоръжението, закачено под крилете. Повечето елементи за управление и механиката на опашката са подвижни. Накратко: графиката е по-добра от F-22 ADF, но сякаш малко отстъпва на HORNET KOREA и не е толкова живописна. Озвучаването на JANE'S F-15 мощно допълва играта. Всеки пилот има различен глас. Звуците са естествени и дават много информация за онова, което става навън. *Изискванията* към компютъра, разбира се, са високи. Ако играеш на P200 с 32 MB RAM и Monster 3D, проблеми се появяват, едва когато се лети над по-сложни наземни обекти или при излитане и кацане. 3D ускорителят не е задължителен, но без него се губи много както в качеството на графиката, така и в комфорта при игра.



КАЦАНЕ

JANE'S F-15 е изключително сполучлива игра. Изпипана е от всяка страна. *Вече е почти три след полунощ... Още една мисия над Ирак и лягам...*

-GM-

EA/Jane's
PC WIN'95/3Dfx
Min. Pentium 166, 32 MB RAM
Оценка 9/10

На пазара на компютърните игри, заливан с невзрачни подобия на C&C, DOOM и QUAKE, оригиналността е рядкост. Сега обаче спокойно ще викна: „Има нещо ново!“

SPEC OPS

Бъди рейнджър докрай!!!

„Тюлените“ е типично американски филм, изграден на принципа „убивай и бягай“, но се гледа с удоволствие. Този филм показва как изглежда една елитна единица на морските командоси Navy Seals, които винаги получават неизпълними задачи: да отвлекат някого от добре охранявано място, да взривят опасни съоръжения или просто да завземат кораб. Действат по цялото земно кълбо - от потъналата във война Либия до спокойните плажове на Средиземно море. Накрая разпердушинват лошите хора и щастливо поемат към къщи. Акциите във филма показват колко много работа може да свърши в съвременния военен конфликт малка група подготвени хора. Във филма великолепно обучените командоси изпълняват успешно почти всяка задача. Сухопътната армия на САЩ също има специални разузнавателни единици, провеждащи диверсии на територията на врага - US Rangers. Именно за тях става дума в играта SPEC OPS.

Я ПО-ТИХО!

В играта сме US Rangers, спецбойци от армията на Съединените щати. Нещо като „Тюлените“, но ония са от флота, а ние - от пехотните войски. *Чакат* ни шест мисии, всяка поделена на 3-6 фази. Преди всяка задача избираме кой ще се бие. Има например специалисти по „тихата работа“, въоръжени с полуавтомат MP5 със заглушител. При „мокри дела“ полезен е колегата със снайперско пукало SSG и специален мерник. Масовката изисква и гренадир с M4 плюс гранатомет M203, както и командос с бързострелящ автомат M249. За обикновени дела е достатъчен M4 с оптичен мерник. Специалните градски мисии са идеални за shotgun-a Ithica 37, на чийто чар никой не може да устои. Освен това разполагаме с аптечка, експлозиви, димни и осколъчни гранати, както и много други подобни играчки. Щом направим избора сред рейнджърите, следва да представим целите и подробни инструкции: кого, какво и как да се елиминира. И тръгваме в бой. *Идеалният* изглед към бойното поле е иззад гърба на командоса. Но ако някой не го харесва, може да превключи на взор през очите на войника или, евентуално - отстрани, отдалеч, отвисоко. Изобщо, както щете. *Всички* стрелят с трасиращи куршуми, тъй че няма проблеми с прицелването. Нашият боец умее да пълзи, да се прокрадва, да бяга и да се търкаля по земята. Партньорът му също не се шматка безцелно. Разбира се, можем да го управляваме, но не е нужно. Заповедите от рода: иди напред, върви след мен, подсигурявай ме и стреляй по всичко, що мърда, са напълно достатъчни. Отвреме навреме бие на очи начинът, по който се придвижват войниците. Това не е кълчотенето на Лара Крофт, а нормално плавно ходене. Всяка дейност, независимо дали е презареждане на пълнителя или рухване на земята поради близка експлозия, е изпипана перфектно. *Вражеските* бойци не се пъхат малоумно пред дулата на автоматите ни, а се крият зад дърветата, търкалят се по земята встрани от огъня и хукват да бягат, щом видят, че нищо добро не им се пише (след като метнат обаче гранати по нас). Авторите са се отнесли с похвално внимание и към облеклото на персонажите. При операция в планината нашите хора са в бели маскировъчни комбинезони, а в джунглата носят комбинезони в цвят каки с десен „пантера“. Екстра работа!

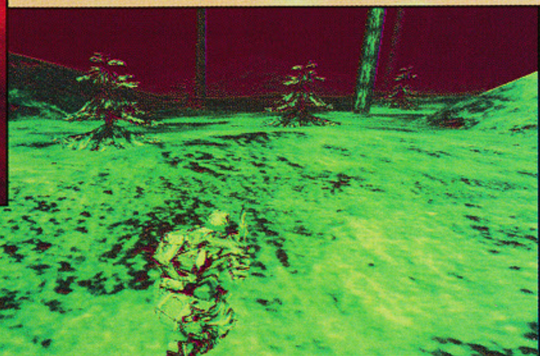


КОЙ НЯМА КЪСМЕТ?

Акциите протичат в пет държави. Първата е Русия. Сред гората, където е паднал нашият разузнавателен самолет, трябва да си върнем обратно картата с данни. Гората уж навсякъде е гора, но руската гора е нещо съвсем друго. Наоколо е черна тъмница и без ноктовизори сме за никъде. Навсякъде търчат руски войници, крещят нещо, а по средата седим ние горкичките. Е, не сме чак толкова горкички, защото сме въоръжени с две пукала и осем взривни устройства, с които вдигаме във въздуха каквото трябва, оставяйки руските командири с вечния въпрос: „Кой беше това и как е попаднал тук?“ *След* хладната Русия ни спускат в още по-студените планини на Северна Корея. В снежната виелица ни се пада да унищожим няколко радарни станции, четири МиГ-а и контейнери с отровен газ. Както се случва в планините, във виелицата не се вижда нищо и тук става просто незаменим снайперистът с инфрачервен мерник, който методично лишава от живот нищо неподозиращите вражески войници. Найдобре е да го разположим между дърветата и да включим четирикратно увеличение - тогава се вижда съвсем точно първата жертва, която спокойно пали цигара. Един изстрел и типът е вън от играта. *За* да разнообрази климатично своите хора, командването ни изпраща









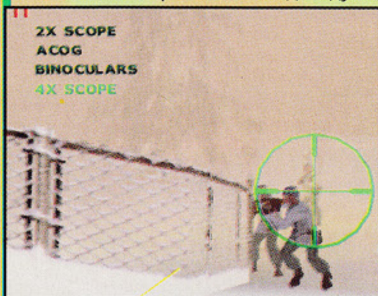




на мисия в Колумбия. В джунглата, където безспирно вали като из ведро, ще унищожаваме наркокартел. Най-напред отвличаме шефа, после взривяваме казармите и накрая поразтребваме в местните предприятия за производство на наркотици. Тук автоматът със заглушител е незаменим. Стои си, значи, колумбиецът и изведнъж чува нещо като покашляне, след което вижда дупка в корема. В своя, естествено. ***Поредната*** ни мисия протича в Хондурас. Наоколо гъмжи от бункери, стражеви кули и фанатици с лудост в очите,



чието единствено лекарство е малката оловна таблетка, погълната на секундата. Най-полезен срещу бункерите е гранатометът, но ако се наложи работа може да свърши и снайперистът. Хондурас е интересна страна. По пътя са изоставени повредени автобуси, все някой се крие зад ъгъла и ни засипва с гранати - с една дума, същински рай за такива като нас. Действията в Хондурас изискват обаче известни тактически предпоставки. Какво ще направим, ако заводът, където е скрит търсения от нас плутоний, се охранява от стотина и повече въоръжени до зъби мъже? Откъде да влезем? Дали ще стреляме мигом с тежко оръжие или тихомълком ще избиваме пазачите един по един от разстояние? Ха сега, де - решавайте! ***За*** да завършим достойно своята кариера, командването издава заповед # 203455/2234, което значи, че вечерта летим към Кабул в Афганистан. Тук вече пада голямото забавление! Градските райони налагат да се действа предпазливо, скришом и тихомълком. В подобни условия най-полезни са полуавтоматичните MP5 със заглушител и снайперската пушка. Най-напред изваждаме от експлоатация ракетна площадка, после разузнаваме в лагера на терористите и накрая спасяваме един сенатор от ръцете на религиозни фанатици. Тези акции изискват съобразителност и перфектно обслужване на оръжието. На практика към такава задача се пристъпва поне шестнайсет пъти, докато най-накрая, при седемнайсетия, успяваме да унищожим целта.





КАКВО ВЗРИВЯВАМЕ?

Като изброим всички операции, излиза, че имаме над двайсет бойни акции и всяка от тях е съвсем различна. Взривяваме вражески изтребители, очакващи своите пилоти. Отвличаме бос на наркокартел, за да го разпитаме и разберем къде са преработващите кокаин фабрики. Унищожаваме площадки на ракети SCUD, преди да успеят да ги изстрелят. Вдигаме във въздуха мост, без който вражеската база се изключва от военно-техническото снабдяване през близките три години. ***Мисиите*** са с ограничен лимит на време. Не може просто да си вървим и да гърмим по всичко, което ни се изпречи. Налага се разумно да подбираме целите и да ги елиминираме последователно, без безразборна пукотевица. Например за локализиране и взривяване на местна телевизионна станция и, като капак, за отвличане на шефа й - имаме 12 минути. Под път и над път търчи всевъзможен инвентар за отстрелване, на всеки 100 метра има бункер и стражева кула, а времето лети...

АХ, ТОЗИ РЕАЛИЗЪМ...

Дойде време да се замислим и защо тази игра е различна. След десет-двайсет часа, прекарани пред монитора, отговорът идва сам: реализъм и атмосфера. Досега не съм виждал така добре предадена атмосфера на битка в укритие. Шумовете в гората, виковете и стоновете на умиращите врагове, скимтенето на кучето в града, птичият хор в джунглата - всички тези дреболии създават излъчване, за каквото повечето игри могат само да мечтаят. А като добавим и прекрасно изпипаните движения на персонажите... Всеки се строполява така, както трябва, пазачите падат красиво от кулите, стъпилият на мина войник изхвърча във въздуха. Избухналият в гората взрив начупва околните дървета с ударната си вълна. Всичко си е като истинско. ***Може*** да се каже нещо и за графиката, но не тя предопределя качеството на играта. Всъщност мнението ми за графиката е съвсем късо: тук управлява 3Dfx. Виелицата в планините, гъстата мокра мъгла в джунглата и студения мрак на руската гора - това не можеш да си го представиш, трябва да го видиш.

ВРАГЪТ НЕ СПИ

Сега хич не ми се ще да давам оценки от рода на: „Въпреки многото си качества, играта е средна работа, понеже...". Ще формулирам заключителния си коментар иначе: Играта е прекрасна и си остава такава, въпреки някои дребни грешки! ***Попаднах*** само на един дразнещ недостатък. Устремявайки се към нас, при среща с препятствие (къща, автомобил, дърво) вторият командос не го заобикаля, а спира на място. По време на мисия, в която времето играе ключова роля (99% от играта), загубата на партньора, който трябва да охранява гърба ни, докато залагаме експлозив, неминуемо завършва за нас със смърт от изстрел в гърба. ***Не забравяйте: Врагът не спи.***

-GM-

Zombie/BMG
PC WIN'95/3Dfx
Min. Pentium 133, 16 MB RAM
Оценка 8/10



UBIK

Леко напичащо слънце. Окъпана в светлина величествена сграда на мораторий с грижливо гледани цветни лехи и ниско окосени тревни ливадки. Подканващо отворена врата. Светла просторна зала и вежлив посрещащ персонал. Дълъг криволичещ коридор. Отварящи се към голямо помещение крила на солидна наглед врата. Следва рязък обрат! Студено стерилно помещение за същинските жители на мораторията. Дълбоко охладени тела на хора в състояние на полуживот. Вече живи не, още мъртви не. А сред тях: Ellis Runciter.

ДУША

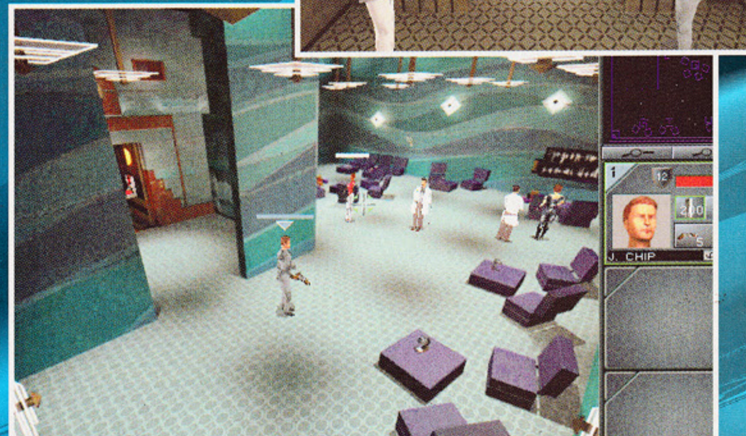
Трудна задача са имали в CRYO. Толкова трудна, че са решили от доста сложния роман на Дик да направят доста опростен екшън. И доста добре са успели. Странна работа. Макар че играта всъщност се състои само от битки, фабулата е представена така, че позволява активно участие на въображението. И това идва от изключително силната анимация. Тя въвежда играча в събитията, тръгващи през 2019 г. в Ню Йорк. Започващи крайно невинно... *UBIK* е игра, която създава атмосфера почти изцяло чрез неинтерактивни прекъсвания. Графиката и звукът играят роля при рутинно изпълнение на мисията, а чрез прекъсванията истински усещаме онова, което става. Прекъсвания многобройни, разнообразни и качествени, въпреки стила на графиците от CRYO (рисуват непривлекателни човешки лица). Главно те някак ни свързват с произведението на Дик и улавят неговия дух.

ТЯЛО

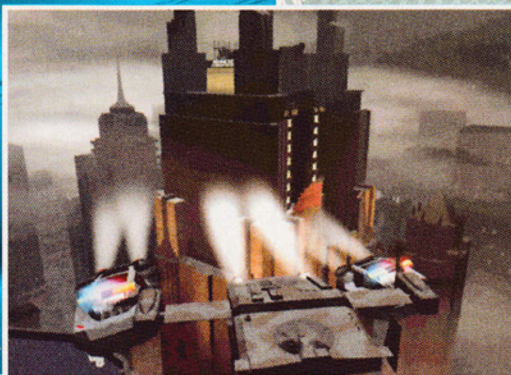
Скелетът на играта е някъде в пресечната точка между SYNDICATE и CRUSADER: NO REMORSE. Група от петима агенти със съответна екипировка, които се заемат с поредна задача (обикновено: масово избиване на хора), плюс персонажи със стерилни локации. CRYO е фирма, пълна с идеи, така че тези два елемента са обогатени с допълнения - крайно разнороден екип от избираеми агенти (уменията им растат по класическия RPG начин), лоция за употреба на специални възможности, развита шпионска мрежа, която улеснява изпълнението на мисията (на разни места има сандъчета с допълнителна екипировка, данни за силите на противника, съвети за тактиката, карти на местата на действието). Всички тези услуги обаче се плащат, а по отношение на финансите UBIK е като мащеха.

Противоречието на играта е графиката. Вижте screen-овете. Цялата триизмерна обстановка, в която протича мисията, изглежда много ефектно. Но това са просто хубави стоп-кадри. Тези локации с цялата им пищност не ги бива. Какво като изглеждат идеално, щом нямаме и най-малка интеракция с тях. Какво като помещенията са почти фотореалистично подробни, ако това не влияе на действието. По-зле е дори, защото оформлението на помещенията не е съгласувано с анимацията и графиката на персонажите. *Ефектът* от обединяването на труда на двата екипа, работили над UBIK, е съмнителен. Полигоналните тела на хора, движещи се несръчно (въпреки mortion capture) сред стерилни коридори, не са правдоподобни. Фоновете не пасват на тази игра. Зле се движат персонажите - анимацията е нестабилна и е очевидно, че за тях има малък брой анимационни кадри. Резултатът е скокове при повечето дейности, изпълнявани при мисията, което се вижда най-ясно, когато пада персонаж на земята (улучен). Понякога човекът си стои на мястото, а после вече се търкаля по земята - без ясни междинни етапи. Друго нещо: щом управляваният от нас агент мине покрай друг, намиращ се пред него, обикновено героят ни го „обгръща“ със себе си. Тоест всеки агент е обвит в нещо като невидимо силово поле, което не пуска партньора да премине свободно наоколо. Ако подредиш хората си в някакъв конкретен строй, различаващ се от единствено възможния, който компютърът предлага, можеш да побеснееш. А понякога

















подреждането има ключово значение. Не е добра и системата на разположение на камерите. Теоретично тя е автоматизирана, но на практика създава много проблеми. Понякога камерата се превключва сама и тогава всичко е ОК. Друг път обаче не го прави и играчът остава сам в празното помещение, което тъкмо са напуснали управляваните от него агенти, а в съседство се чува шум от безмилостно покосявани от противника агенти. Преди да се ориентираш в такава ситуация често се оказва, че вече няма защо да се сменя гледката. Още повече че камерата се движи само напред и ако се подмине нещо важно, трябва всичко да се изщрака отново. *Контраст* на недомислиците в графиката е музиката. Доста странна е, но се връзва интересно със случващото се на екрана (при битка например става по-динамична). Особено добри са парчетата, изпети от хор, който сякаш обслужва някаква секта. Дълбокото и мрачно пеене повече се асоциира с времената, когато полуголи варвари са палели и грабели крайморски селища, отколкото с футуристичната атмосфера на технополията UBIK.



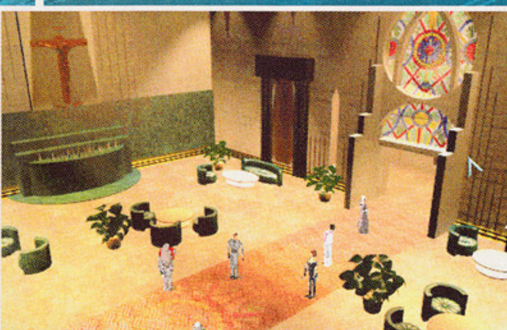


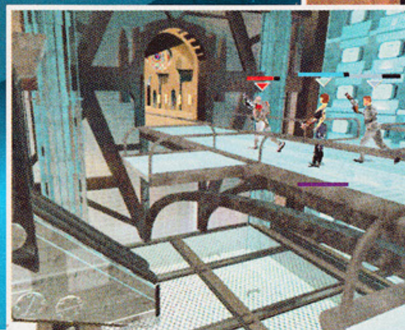
КРЪВ

Парадоксално е, но въпреки многобройните недостатъци UBIK си е съвсем порядъчна игра. Само че пусната много, много предварително. Нейното ключово предимство е връзката с фабулата на произведението на Дик. Самият роман е доста стар и не е задължително да се харесва на всеки, обаче се оказва съвсем добра основа на компютърна игра. Няма да скрия - геймърът, който предварително не познава съдбата на героите от романа на Дик, няма да улови всички нюанси, съдържащи се в играта. Особено неясна в началото е ситуацията със самият спрей UBIK, но с течение на времето това се изяснява. *Много* приятно е, че собствените ти герои търпят развитие - в първите мисии много-много не се вижда напредъка на твоите смели агенти, но на по-късните етапи те стават нелоши килъри. Е, и още нещо важно: UBIK е сред малкото игри, които предлагат възможност за влизане във виртуалния свят на мрежата. Там се извършват вмъквания в различни защитни системи и се хакират различни защити по онзи ефектен и нежелан начин, който обичам. *Очаквах* от UBIK много. Рекламата и първите screen-ове бяха убийствено обнадеждаващи. С ROLLING Demo беше същото. При първите контакти с игралната версия обаче ентусиазмът ми намаля. И UBIK не оправда очакванията ми. Но летвата е много висока...

-GM-

CRYO
PC WIN'95
Min. Pentium 90, 16 MB RAM
Оценка 6/10







Дълго умуване падна в нашата редакция. Да пишем ли надълго за тази игра, щом подробни рецензии и описания за нея се появиха в други български гейм-списания? Да я подминем ли горделиво? Да смутолевим ли нещо набързо? Или да стреляме насрещно, както подобава на същински геймъри? Моя милост GM (Гейм Маниак) стигна до консенсус чрез френската максима А ЛАГЕР КОМ А ЛАГЕР. Което ще рече: на война - като на война. Което пък още повече ще рече: да живее конкуренцията, но щом съм и отсреща, имам право на повече, ако го правя по-добре. И на по-точна стрелба...

През януари BLIZZARD разпространи бета-версия на STARCRAFT, която можеше да се играе само в Интернет. Геймърите се кефеха с часове при мултиплейърните разигравания. Но много бързо след това се извиси въпросът дали успехът на мултиплейърния режим означава, че кампаниите single player ще са също толкова добри - да имаш жив противник не е като да играеш с компютър.

НИЩО НОВО, А РАДВА

STARCRAFT си е стратегия в реално време. И това в никакъв случай не я прави по-добра или по-лоша. Ако застреляш своя съсед, който сутрин изхвърля боклука си върху колата ти, и полицията те пита дали си го убил, не отговаряй конкретно. Кажи: "Въпросът не е дали съм го застрелял, или не. Нека си изясним какво представлява убийството." *Тази* наглед абсурдна историйка ще свърши работа, защото по подобен начин ще постъпя със STARCRAFT. Не е важно, че тя е RTS. Въпросът е как изглежда идеалната RTS и такава ли е STARCRAFT?

Хайде да се вземем в играта.

Аз командвам една от три възможни раси. Моя главна задача е да унищожа противникова база. Собствените си постройки и бойни единици изграждам с кристали и рафиниран веспенски газ. Кристалите ги има в природата в чист вид - в отделни находища. Газът се извлича само от определени места и само там могат да работят рафинериите. Кристалите и газът се пренасят до командния център. От тях идват веществата за изграждане на постройки и единици. *В* режима single player съм командващият войските на Zerg-ите, Terran-ите или Protoss-ите. Водя ги към победа, елиминирайки другите. Всяка от трите цивилизации има своя цел, която реализира по свои начини. Те са толкова различни, че сякаш става дума за три различни игри. Мисиите се делят на бързи бойни акции, в които няколко единици трябва да унищожат пълчища противници, за да спасят своите, и тотални битки, в които всичко е фундаментално, всеки атакува по целия фронт с всичко, с което разполага.



ТЕ, ЗЕРГИТЕ

Zerg-ите са биологични създания, способни да мутират бързо и да контролират генетичния код на своите жертви. Mutalisk-ите (хвърковати, които стрелят с нещо зелено и много опасно), Ultralisk-ите (едри мутанти, нещо като хибрид от динозавър и морски рак) и Hydralisk-ите (много подобни на Пришълеца от едноименния филм) са генетично усъвършенствани твари. Резултат са на многовековни експерименти върху генетичния код на покорени видове или на силна радиация. *През* първия период на своето съществуване зергите са били направлявани и наблюдавани от могъщата древна раса Xel'naga. Именно Xel'naga са им помогнали да организират обществото си и да се обединят срещу враговете. По едно време обаче рожбата се разбунтувала и нападнала своя създател. Милиони зерги нахлули в космическите кораби на Xel'naga и унищожили всичко наред. *По-късно* се изградило Свръхсъзнанието, което е общият мозък на всички зерги и управлява рояка. Свръхсъзнанието се ръководи от прости принципи: да се унищожи врага, да се увеличи роякът, да се завладее генетичният код на жертвата. Чист и налудничав стремеж за оцеляване чрез убиване... *Главен* център на зергите е Люпилнята. Това е родилният дом на ларвите, които после могат да се преобразяват в други същества. За разлика от другите раси зергите не произвеждат поотделно бойци, летящи единици или постройки. Тъй като са здраво свързани с природата, всичко, което създават, е живо и възниква като мутация на основната ларва. За да се "направи" Hydralisk (Пришълец) например, трябва първо една ларва да се преобрази в търтей - простосмъртно създание, което събира кристали и веспенски газ и мутира постройки. Формира се Леговище на Хидралиска; така Люпилнята получава генетичния код за добив на хидралиски. Вземат се поредни две ларви и се мутират в хидралиски. *Вече* стана дума за кристалите. Чрез тях се градят и мутират единици - те са нещо като пари, с които се плащат новите придобивки. Кристалите отиват главно за ъпгрейдване на съществуващи единици и производство на специални бойци. *Единиците* имат три-четири възможности: наземна атака, въздушна атака, броня и силово поле (само при протосите). Всяко от тези качества може да се ъпгрейдва. За целта зергите изграждат Еволюционна Зала и там повдигат ефективността на своите единици. Колкото повече се увеличава даден фактор, толкова повече се плаща. *За* да направят мравуняците си, зергите трябва да забулят повърхността с виолетов секрет. Той се генерира от колонии спори, покриващи









STARCRAFT

гръм гръмна, светнаха светкавици

околните терени със специално вещество. Броят на зергите, подвластни на команда, е ограничен. Свръхсъзнанието управлява милиони, но го прави чрез посредници. Това са Suzeren-ите - летящи мозъци, които контролират определена бройка зерги. Колкото повече са сюзерените, толкова повече зерги се създават. Апропо, въпросните сюзерени са и великолепни разузнавачи и дори могат да превозват в утробата си бойни единици. *STARCRAFT* пленява с разнородността и оригиналността на бойните единици. Зергите имат Царица, която лети с бясна скорост. Тя може да роди два малки зародиша, прогризващи брони и изяждащи всичко попаднало им попътно. Ако Царицата се озове над Командния Център на тераните при благоприятни обстоятелства, може да го инфектира. А зараженият Център произвежда дефектни marines, пехотинци-фанатици, чиято единствена цел е да докопат враговете на Рояка и да се самоунищожат. Друга интересна единица е Mutalisk-ът - както споменах, това е летящо нещо, което стреля. След като се изгради Големия Обелиск, нещото може да мутира в Пазач. Той има по-голям обсег и огнева мощ, но може да напада само наземни цели. *Силата* на зергите и техният основен коз са в многочислеността им. Единиците им са евтини, но не особено ефективни. Най-дребният воин е Zergling - дребно гущерче, което загива от един изстрел. Ако обаче гущерчетата са 100, става очевидно твърдението, че "съединението прави силата".

НИЕ, ТЕРАНИТЕ

Terran-ите произхождат от земни жители, напуснали родната Слънчева система. Става дума за бивши престъпници, които просто са напъдени от Земята. Заниманието им е да се шляят из галактиката, експлоатирайки планета след планета. *В* сектора, заеман от тераните, нахлува флотът на зергите и инфектира няколко планети. За тераните това е въпрос на живот и смърт, война за оцеляване на вида - те имат за какво да се бият. *Тераните* са чергарско общество, затова найсилните им козове са мобилността и универсалността. Повечето им главни постройки могат да се вдигат и пренасят на друго място. Те са най-лесната за управляване раса. Знае се за какво служи всяка сграда. В казармите се обучават морски пехотинци и огнехвъргачи (приятен мирис на напалм...), във фабриката се изработват танкове и Голиати, в оръжейниците се усъвършенстват ризниците и броните. Тераните разполагат със свои специфични единици. Танкът Arclite например, модифициран по подходящ начин и включен на обсаден режим, стреля с Голямо Оръдие, на Което Нищо не Може да се Опре. Има също невидими изтребители и снайперисти, които включват и изключват невидимостта си и насочват към вражеската база ядрени глави. Добро хрумване са бункерите - в тях укриващите се четирима marines са в безопасност пред нападения отвън. Специално за ценители са крайцерът Behemot с неговото оръдие Yamato и сапьори, способни да минират подстъпите към базата, така че и муха да не може да прехвъркне. *Сградите* се строят от конструиращи транспортни средства, а единиците се произвеждат във фабриката, казармите или на космодрума. Възможно е някои от тях да бъдат снабдени с пристройки, където да се изобретяват нови технологии и единици.

РАЗУМНИТЕ ПРОТОСИ

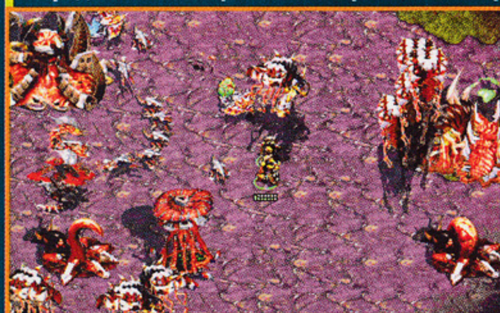
Protoss-ите подобно на зергите в началото на своето развитие са били под покровителството на Xel'naga. После нещо не се понравило на древната раса и тя зарязала Aiur, родната планета на протосите. Те пък се разгневили от внезапното абдикиране на бо-

следва на 32 стр





жеството и в последна сметка пламнала гражданска война. *Протосите* най-добре сред трите раси си служат с ума и силата Пси. Благородни воини са - със зергите се бият, защото ако не ги спрат, те ще завладеят галактиката. *Напълно* противоположни на зергите са протосите. Ръководят се от законите на честта. Изпълняват поръченията на висшия съвет Konklawe. Не градят свои постройки и не тре-



нират бойните единици на място. Специални сонди отварят врати в пространството, през които воините се пренасят директно от родната планета Aiur на бойното поле. За разлика от зергите, протосите се сражават в по-малобройни групи, но пък всеки техен воин струва колкото десетина зерга. Силата им е в качеството - техните скъпи единици са далеч по-ефективни от противниковите. *Особено* интересни единици са Съдията (член на Съдебния Трибунал; в специално транспортно средство произвежда поле на невидимост, защитаващо другите единици) и Archon (рожба на двама Найвисши Templar-и, които са жертвали живота си и са се обединили духовно; резултатът е възможно най-чистото, най-мощното и същевременно - най-красивото същество). Протосите разполагат с най-силния въздушен флот. Самолетоносачите им, макар и безбожно скъпи, побират на палубите по 8 автоматични изтребителя, които могат бързо и успешно да видят сметката на не един зерг. Екстра пехота са Zealot-ите - воини, въоръжени с псионични остриета, които кълцат всичко като масло. Има, естествено, и космически совалки за транспортиране на десантните войски.

ДЕЙСТВАЙ, ВОЙВОДО!

Характеристиката на всяка от трите раси далеч не обхваща всичко. При кампанията single player в играта се появяват герои с ключово значение в битките. Героят е по-силен и по-издръжлив от обикновените единици, но погубиш ли го, значи си загубил играта. *Оформянето* на терена има особено важно значение. Ако поставя няколко обсадни танка на стръмния бряг, нещастниците долу не само не могат да ме обстрелват, но дори няма да забележат моите единици. Да се изграждат стражеви кули на възвишенията тук има смисъл. А каньоните стават за чудесни засади. *Кампанията* на всяка раса се състои от 10 мисии. Всяка от тях се предхожда от подробен инструктаж, когато научаваме от героите какво става на фронта и какво трябва да се прави. Докато трае кампанията, филми отразяват обективно атмосферата на войната и ясно въвеждат в нейните съответни реалии. *Музиката* е деликатна - различна за всяка раса и съобразена с разиграването. Например при теранците звучат леко иронично войнствени ритми, а при протосите се носи възвишеност, която внушава, че не се сражава кой да е. От бойното поле също долитат нееднакви отгласи. Както в WARCRAFT 2: ако кликнеш върху единиците, чуваш богат репертоар от реплики - все понецензурни, колкото повече кликаш. Вслушайте се в звуците, издавани от зергите: те са нещо средно между мляскане, ходене по кал с боси нозе и рев на крава, която колят. *Графиката?* Какво повече: прекрасна! Единиците се виждат ясно с всички подробности, експлозиите изглеждат като експлозии. Просто всичко е направено, както трябва да се прави - перфектно.









МЯСТОТО НА ТАЗИ ИГРА

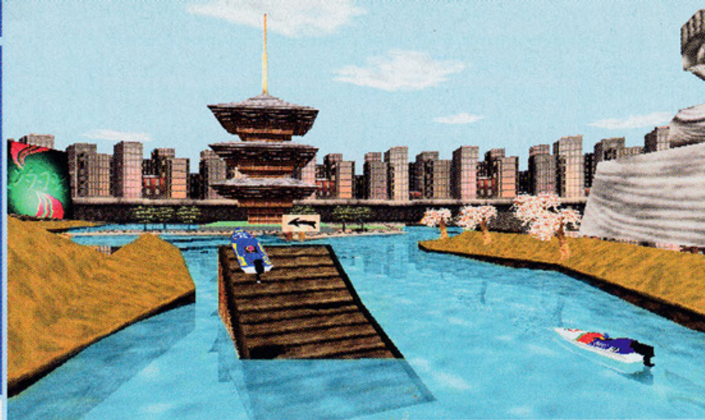
И последно питане: каква стратегия е Starcraft? За мен добрата стратегия дава възможност за много решения, водещи към победата. Тук получих онова, което искам. Можеш да бастисаш някого с изтребители, можеш да го бомбардираш с ядрени глави, можеш методично и бавничко да го довършваш чрез верига от стрелци или танкове, можеш да му хвърлиш на главата мутирали насекомища или просто да го разпердушиниш. Начини колкото щеш и всичко зависи от геймъра. Вярно, в екстремни ситуации се налага яко да размахваш мишката, за да издадеш десет заповеди наведнъж, но в края на краищата нали това е то реалното време. *Особено* важното предимство на Starcraft е Battle.net: безплатен сървър, на който можеш да играеш с други маниаци от цял свят мачове от лигата или приятелски срещи - но за това сигурно сте прочели в брой #2.

Как да оценим такава игра? Поредна RTS. Познат игрови смисъл. Но очарователна. Изпипани подробности, интересен сценарий, добри графика и музика. Дали STARCRAFT не е образец за другите RTS игри? Днес - да! Докога - никой не знае.

-GM-

Blizzard/Sierra
PC WIN'95
Min. Pentium 90, 16 MB RAM
Оценка 9/10

Не знам как е при другите, но за мен карането на моторница означава ваканция и слънце. И сигурно не съм единствен сред компютърните братя. Емоции, свързани с водомоторните състезания, предлага:
POWERBOAT RACING.





POWERBOAT RACING

Воден скутер без всичко останало

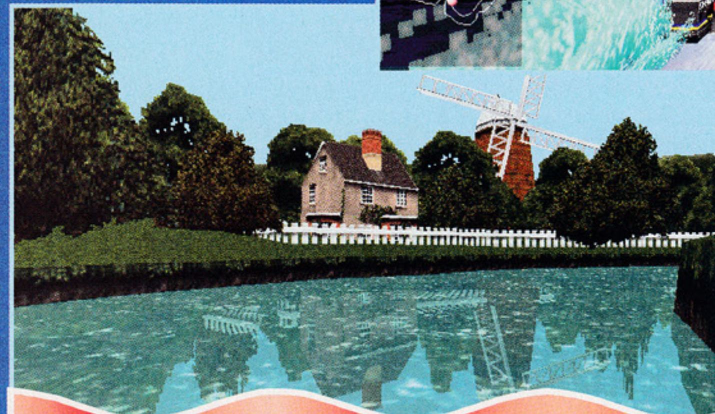
Без да задълбават в технически подробности, авторите на играта пренасят светкавично геймъра във водата - достатъчно е да натиснеш копчето за ускорение, за да полетиш напред върху многото механични коне на мощния двигател. За да е по-весело, състезанията не са в голяма затворена акватория, а сред разнообразни пейзажи. *Възможни* са пет режима на игра. Преди да захванеш същинската битка, не е зле да поиграеш макар и малко в опцията Practice. След този тест останалите режими няма да ти създават проблеми. А те са: Arcade - типично състезание, в което трябва да се вместиш сред тримата най-добри, за да се радваш на надпреварата по следващото трасе. Победата дава достъп до друго трасе и cheat-ове, които се вписват вместо инициалите. Следва по ред най-добрият режим Shootout - типично австралийско състезание, където след всяка обиколка последният състезател отпада. Няма тактически сметки и спринтове в последната обиколка; през цялото време трябва да водиш, защото победител може да бъде само един. Двата споменати режима, разбира се, имат различни степени на трудност. В режима Challenge се състезаваме в две обиколки само с един противник. Накрая е Time Trail или състезанието с времето. *Водната* битка обаче не е достатъчно жива: в надпреварата с компютърните противници няма емоции. Тесни канали. По някой трамплин понякога е приятно гмуркането след скока. Не кой знае колко зрелищни сблъсквания. Мизерен избор на лодки. Десетината шарени моторници са разделени в две категории, всяка с по три вътрешни класа. Но се различават само по аеродинамични качества, което във водата не се усеща. Добре поне, че звукът на работещият двигател е близък до автентичния. *Графично* POWERBOAT далеч не е шедьовър. Отговорните за engine програмисти от групата PROMETHEAN са претупали работата. Толкова важната за водоспортните игри симулация на водата не е добра. Усетът от карането по нея е някакъв средно автентичен, а водните струи зад скутера изглеждат направо зле. Куп забележки търпят трасетата и пейзажите. Повечето обекти са ръбати и със слабичка текстура. Няма плажове и слънце, а в добавка състезанията се разиграват като по нанадолнище, ако и да сме във вода. Похвала заслужават допълнителните атракции по трасето. Почти всяка от тях изненадва играча. В Русия отвреме навреме прелитат изтребители или вертолет, а по плакатите може да се види



Мис КГБ. Приятно от такава гледна точка е в Токио: местна забележителност са тесните канали, а видът на трениращите каратисти е впечатляващ. Другите трасета не им отстъпват - делфин или хеликоптер, спасяващ нещастен удавник, съпътстват състезателите. *За* да се радвате на относително плавна игра, ви трябва поне P133 с ускорител Direct3D. Който няма такава конфигурация, ще се примири с обикновената версия с плашещо големите в днешно време пиксели. Приех я с ентусиазъм, но играта не ме убеди с качествата си. Право да ви кажа, ако някой иска да полудува с компютърна моторница, по-добре да се върне към SPEEDBOAT ATTACK.

-GM-





Interplay
PC WIN'95
Min. Pentium 120, 16 MB RAM
Оценка 5/10

MAXIMUM FORCE

не се смей на смешен резултат



Тази игра трябваше да е изстрел в десетката, а в крайна сметка дори не уцели мишената... Нещо по-лошо: това въобще не е изстрел.

Няколко неособено талантливи пътуващи комедианти решават да се изявят в интерактивен филм. Избират си името AMERICAN LASER GAMES и събират куп пари, след като няколко часа се изявяват пред обектива на статична камера, преоблечени в парцаливи театрални костюми. После монтират всичко, както им падне, към получения миш-маш прибавят курсор и няколко карти на активните терени и ей го на - първият филмов екшън с елементи на shooter. *Затъпялото* компютърно простолюдие прие продукта дори топло, но пък хладна беше оценката на критиката, която не пестеше оценки от рода на 1/10, */*****, 1% на 100, а по термометърната скала нивото му беше натаманено като заскрежаване на живачния стълб. *Земята* разтвори недрата си и от тях изпълзяха на повърхността отдавна забравените мътилки на аматьорството, необеяни от дъха на артистичната муза. *Как* е направено всичко ли? Авторите преравят бабиния гардероб и се преобличат като бандити. Докато новоизлюпените артисти се маскират, нахлузват кожени якета, стискат ножове в зъбите си, пребраждат главите си с червени кърпи и се въоръжават с водни пистолети, на случайните минувачи по улицата се предлага да участват в една революционна мултимедийна бомба. Склонилите получават зарька: а) да надничат иззад кофите за боклук и да се блещят; б) да метат плажа и да се блещят; в) да отворят врата и да крещят; г) да падат на земята, да правят гримаси и да крещят. Малко червена боя и готово. Снимай! *Сюжетът ли?* Драги приятелю, защо се натискаш да има някаква историйка? Ти си просто "някакъв агент с голям gun". Щура радост е да си такъв агент, който благодарение на побеснялата камера (пиян оператор?) умее да си лети просто ей тъй, да плува много дълго под водата без кислородна бутилка, да притичва през огнено море, без да се опече. Върху теб дори пада самолет! Всичко наоколо лумва в пламъци, а ти - нищо, ти си хладнокръвен и с каменно лице, понеже от тази пещ ще се измъкнеш дори без дребно изгаряне. Помисли само: какво преживяване, а! Не, благодаря, санаторият за психичноболни е вече зад гърба ми, а лекарят ми забрани да се вълнувам.



По време на трите елементарни и силно скарани с оригиналността мисии в MAXIMUM FORCE ще видиш сметката на поне двеста бандити плюс голям брой цивилно население. Сумирано, това дава приличен геноцид. Бандюгите така копнеят да умрат именно от твоята ръка, че едва ли не чакат на опашка, за да застанат пред картечницата ти. Изскачат иззад палмите, изпод краката ти, от тоалетната, от казана с радиоактивна киселина, а един побъркан ще изпълзи дори от пепелника на масата, за да загине като герой, а не от смачкване с фас. *Нашите* бодри артисти се мятат с тапешниците си насам-натам сред статистите - само и само цялата суматоха да се вплете максимално лесно в бедно рендерирания фон. В рендерираната среда задължително ти се изпречва на пътя тип в бяло палто или с патрондаш, винаги размахващ пушкало. Ако преработиш в кървав мармалад някого с бяло палто, умираш. Ако не направиш на мармалад някого от останалите, също. Ако обаче продължиш да стоиш зад тази игричка повече от 180 минути, оставаш без здраве! *Давам* единствената единица в оценката за това, че играта MF може да се завърши за два-три часа. Тоест, защото мъчението не трае чак толкова дълго. Ти, знаейки какво би бил принуден да преживееш, можеш с облекчение да зареждеш компютъра и да се позабавляваш с приятели. Каквото и да правите, в сравнение с MAXIMUM FORCE то ще е суперинтересно занимание.

-GM-

Midway
PC DOS/WIN'95
Min. 486DX2/66, 8 MB RAM
Оценка 1/10

FIGHTING FORCE

малко палаво побоище

Компютрите ни са фрашкани с всякакви битки, а все ни изглежда, че са малко. Щом е тъй, сега да изпробваме силите си във виртуалния свят на FIGHTING FORCE.

Претекстът за това приключение са коварните планове на някой си Dra Dex Zeng. Годината е 2001 и нашето докторче очаква апокалипсиса. Когато обаче в съдбовното време не става нищо, той го приема за космическа грешка, която трябва да се поправи. Плашещото е, че добре знае как да го стори. Разбира се, някой трябва да го възпре. Време е да запретнем ръкави, да свием юмруци и... на работа.



В мисията за спасяването на света тръгват четирима храбреци, всеки от които има своите плюсове и минуси. Можеш да си избереш дангалака, paker-а или една от две госпожици. *Дангалакът* Бен „Smasher“ Джаксън е тип, голям като дъб. Тялото му онагледява двойно по-голямата му издръжливост, която е неговото най-добро качество. Иначе се движи бавно и му липсват бързи двойни ритници и удари - когато се бие, той се придвижва мудно и противниците му леко избягват от обсега на ударите му. *Paker-ът* Hawk Manson е бърз и повратлив - рита яко, чак драго да ти стане. Неговият дъговиден ритник, подпомогнат от втори, след завъртане, прави противника на пух и прах. Серията му от ъперкъти също е добра. *Първата* от войнствените девици е Alana McKendrick. Тя е бърза, но в ритниците й липсва сила и пробивност. Когато попадне на по-солиден противник, по-добре за нея е да държи брадва или нещо също толкова смъртоносно. *Другата* жена е от ония, пред които е по-добре да не заставаш на пътя им. Нарича се Mace Daniels, а противниците й падат пред нея като мухи. Двойният й ритник - първо дъговиден, а после светкавичен страничен, е впечатляващ, а техническото му изпълнение е безпогрешно. Подходящо насочена, тази серия поваля по двама противника наведнъж. *Всеки* от героите си има специален удар, който обаче изисква определена енергия. Това е дъговидният удар, поваляш всичко живо в неговия обсег. Струва си да се използва, когато героят ни е обграден и няма възможност да избяга, а не успява и да напада. Добро е също и нападението със засилване, завършващо с плъзгане или скок. Ако улучи, най-често поваля противниците. *Трябва* да се преодолеят седем нива, пълни с кофти типове, никой от които не е миролюбив. В зависимост от мястото, на което сме, се налага да се бием с господа в черни костюми, с мутри с надпис „security“ на гърба или с госпожици с остри като бръснач нокти. Улиците гъмжат от винаги готови за пердах отрепки. Побеснели шофьори на камиони размахват брадви. Предградията също не са от спокойните. Рокери безпардонно използват моторите си като тарани, а около бурета с горящ катран местните банди си греят ръцете преди боя. *От* земята могат да се вземат предмети, изпуснати от противниците. Вземай и не му мисли; ползата от тях е несъмнена! Бейсболни бухалки, метални прътове, палки, сандъци, пожарогасители, брадви, ножове, камъни и т.н. и т.н. Доста пъти се случва употребата на огнестрелно оръжие - може да попаднеш дори и на базука! Единственият недостатък е малкото боеприпаси в пълнителя. *Когато* вече сте изпратили негодника в страната на вечните ловни полета, понякога от него остава малък сувенир под формата на нещо, което изглежда като big mac. Сандвичът ти връща енергията, която впрочем никога не е достатъчно. Можеш да си възстановиш силата и като разбиеш автомат за кока кола или, ако намериш аптечка. Събират се също и кюлчета злато, пликове с банкноти и разни светещи джунджурии. Какво ли не се прави за точки... *Играта* се обслужва от 3Dfx, но ускорителят не е задължителен. Разликата между ускорената и нормалната графика е малка. И в двата варианта сенките изглеждат на монитора като големи мазни петна и развалят вида на иначе доста добрата графика. Звукът не е лош - отлично се чува кога ударът е успешен и кога е ударил в блок. Предсмъртните викове са традиционни. Липсва кръв. *Подобна* игра не се е появявала на PC от времето на THE CROW. Пълната триизмерна среда дава чувство за свобода на движението. Което обаче не значи, че това е игра, която ще те хвърли в публиката.

-GM-





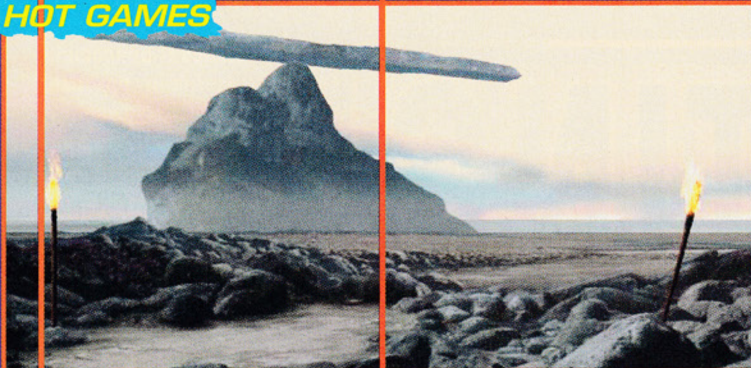






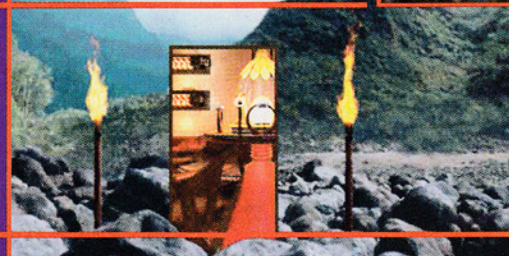


Eidos
PC WIN'95
Min. Pentium 133, 16 MB RAM
Оценка 5/10





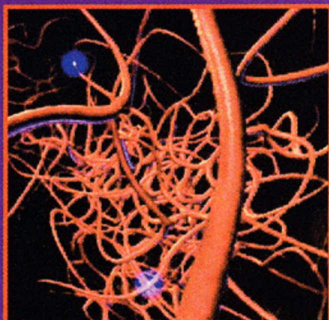
Коте? Къде си, коте? Не щеш ли малко щуротии, бъркотии, абсурд, сюрреализъм, бюрокрация, неразгадаеми тайни?



OBSIDIAN по дефиниция е странен quest. Та ето какви са нещата, коте. В безмерното си отчаяние след невероятната глупост ROCKETTER американската групичка програмисти ROCKET SCIENCE явно е дерайлирала от психорелсите и е захванала да натиква безразборно в компютрите си всякакви картинки. В някакъв върхов за този необятен хаос миг те са се вдъхновили да слепят в една цялата дотогавашна еякулация на безнадеждността - с надеждата да се получи компютърна игра. Сумарното изразяване на членовете на колектива очевидно е било толкова обилно, че е довело до цели пет диска, напълнени с графика, звуци, музика и анимация. Окончателният продукт ту дразни, ту увлича, но като цяло изглежда точно така, както всяко необикновено коте може да го сънува в любимото си гнезденце от кървавочервен бръшлян. Обаче - о, чудеса! - резултатът от цялата тази неразбория е прилична игра с приключенски елементи, фарширована щедро с логически препятствия.

ЗАВРЪЩАНЕТО НА МЕСИЯТА

Играта започва мизерно и обезсърчаващо за почитателите на интерактивното забавление. Намираш се в гора, през която дълго се промъкваш, докато не попаднеш на палатка. В палатката има два спални чувала. Единият е твой (ти си важен служител на Националния Съвет по Проблемите на Външните Светове), а другият - на колегата ти, негъра Макс, който всъщност е маскиран Исус Христос. Този Исус изпълнява сега мисия от името на цялото човечество: да победи изкуствения интелект, който се е измъкнал от контрол. Ако успее (по неясен за нас начин), това ще отвори пътя към рая за котетата. *Главният* отрицателен герой с мътен пол и шашава шапка е нещо като виртуален Убиец на Души, който съобщава ето това за смисъла на играта: Захвърли вярата в библейската визия за рая и в своя бозав спасител, положи вярата си в моите ръце, защото хилядократно по-добра е моята версия за рая от намеренията на твоя "Бог". Макс-Исус обаче някакси не ще да свърши като героя от разказа на Елисън "I have no Mouth and I must scream" във виртуалния пъкъл. И поема смело към седалището на изкуствения интелект, за да спасява ситуацията. *Но* всичко това научаваш по-после, чак в края на играта, а в началото си само ти, т.е. коте, въплътено в заблуден научен работник. Има празен спален чувал за някакъв Макс, катеричка, лаптоп и... разбира се, Obsidian, който заслужава да бъде обсъден отделно. Добре де, добре, няма нищо, не се страхувай.





OBSIDIAN

Това нещо е тъмен минерал с матов блясък и висока молекулна плътност. Парче от него, подобно на обикновен крайпътен камък, стърчи от горската почва още в началото на нашия quest. Първо диаметърът му е половин метър, но непрекъснато расте: след малко става един метър, после пет, десет, а накрая за една нощ върху камъка се появява и врата. Иззад нея долита ужасяващ вик и ти влизаш през входа вътре в Obsidian. Там се натъкваш на кой от кой постранни предмети. Вътрешността на Obsidian е нацепена на четири сектора: Център на Бюрократичното Блаженство; Технически Квадроцентър на Нефта, Огъня, Рудата и Вятъра; Бунище; Мозък на Obsidian плюс сблъсък с хермафродита със странна шапка. Основа на Obsiddian е структурата на безкрайна метална люпиля. Микроскопични механични бръмбарчета изграждат по-едри механични бръмбарчета, те - още по-големи, които на свой ред - пак по от предишните. И изведнъж какво? О, разбира се - пак Obsidian.







OBSIDIAN

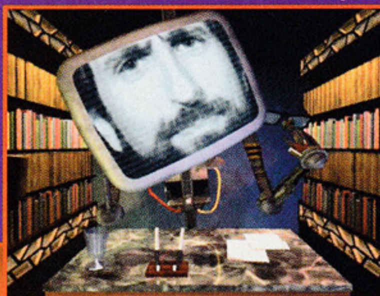
монолог към подръчна котка

Нещо просветва ли ти, коте? Не? Ами така е с всичко тук, Obsidian е безумие, бликащо от хипофизата на ROCKET SCIENCE.

СВЯТ С ГЛАВАТА НАДОЛУ

Началото на Obsidian те сблъсква с Бюрократичното Блаженство, тъй че защо да не го вземем за пример в нашия анализ и да го огледаме по-подробно? Бюрократичното Блаженство е място, където цари абсолютна бюрокрация с кофти атмосфера и излъчване. Екраните с човешка уста разказват приказки за мечтаещи учрежденски картотеки, които наброяват милиони рубрики за неизброими купища формуляри и за условията, на които трябва да отговаря службашът, за да премине в по-висша категория от кариерата. Канцелариите запълват вътрешността на куб с обем един кубичен километър. По специални мостчета можеш да минаваш от стена на стена, така че силата на земното притегляне да се премести и стената да стане под. Борбата с променливата гравитация, за да се унищожи бюрократичният ад, е тежка задача за малко коте като теб. Въпросното първо изпробване на силите дори е значително по-трудно, отколкото го описвам тук. Пази се от капаните на логическите главоблъсканици, от словесните ребуси, от невидимите лични връзки и от всичко друго. *Крачка* след крачка напредваш сред статичните картини на един свят, обърнат с главата надолу. Със себе си, горкото ми котенце, не можеш да вземеш почти нищо - предметите тук не са, за да ги пренасяш от място на място. Не разчитай да чуеш и една добра дума в света на Obsidian. Очаквай звуци, издавани периодично от изродени изкуствени биомеханоиди, и мрачно следящи погледи на неми роботи. Ще се вглеждат в теб и Макс-Исус, и Онзи със Странната шапка. Малко думи и огромна, обезсърчаваща самота. Но пък има какво да се види. Сладурска мъгла от бежов полумрак, цифрови далечини, разкриващи панорама на огледални фабрични блокове, увиснали над хоризонта светове, великолепни футуристични пейзажи. Внимавай много с дантелените одеалца, те са особено чувствителни към котешка пикня! *Музиката* е възхитително дело на мухлясал клоун с пробит акордеон, който има таланта на Моцарт, но е неспособен да се концентрира върху мелодията поради безбройните язви по тялото си. В крайна сметка няма да чуеш кой знае колко мелодии - предлагат ти по-скоро дребни порции от таланта на гения, размити в мишмаш от благочестиви клоунски намерения. Твоят вкус обаче е толкова остър, че ще се задоволиш само с качеството на изпълнението. *Какво,* да не заспиваш? Потрай малко, изчакай до края. Той е същинският меч за гордиевия възел! Работата е там, че никога няма да успееш да размотаеш обсидиановото кълбо. *Някои* логически задачи, главно математическите, са твърде вражески настроени, за да може малката ти главичка да ги реши. Ако пък някой от котешките ти приятели е с ултрадесни възгледи, със сигурност ще поломи дисковете, защото Исус е представен като негър. От животинска гледна точка може би ще те задоволи фактът, че отвреме навреме се натъкваш на някаква глупост. *Помни* обаче, че OBSIDIAN е предназначен най-вече за хора. Това обстоятелство едва ли радва, може би дори леко тревожи. Но като се изключи всичко това, се забавляваш добре. OBSIDIAN всъщност е един щур, невероятен и обширен свят, в който се чувстваш дезориентирано, макар и само заради усилието да го разшифроваш. Гордиевият възел на твоето съществуване се разсича в мига, в който се убедиш, че езикът ти не е раздвоен и значи не си змей. А какъв е, който не е змей?

Ами - котка! -GM-





Rocket Science/SegaSoft

PC WIN'95

Min. Pentium 90, 16 MB RAM

Оценка 7/10



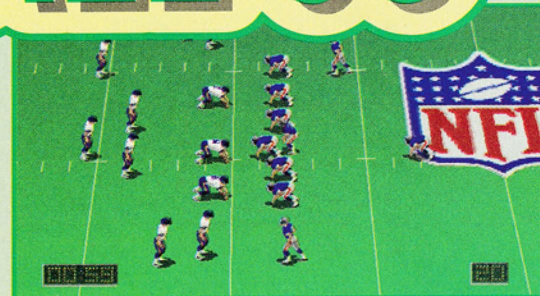


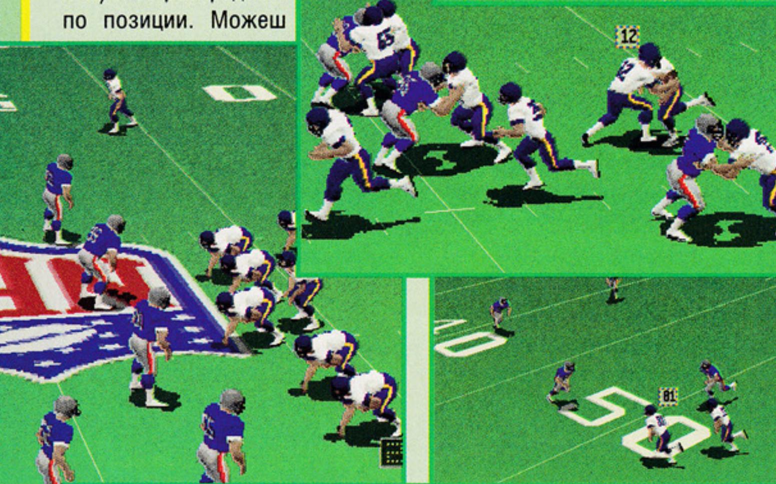
По нашите места американският футбол е екзотичен спорт, но заслужава вниманието на тукашните запалянковци в много отношения. Първо, той е страхотно зрелищен, защото играчите дават всичко от себе си: спринтовете на получаващите топката, силовите сблъсъци на блокиращите играчи, ефектната и динамична гонитба на състезателя с топката... Второ, това е спорт, държащ в напрежение - почти няма безсмислени разигравания и всичко се изпълнява на пълни обороти.

американска направа

FRONT PAGE FOOTBALL'98









МОГАТ ГО - ТОВА Е!

FOOTBALL PRO убедително показва, че американците умеят да правят игри за популярните сред тях спортове. Всички възможности, които има реалният мениджър на клуба тук са „на една ръка разстояние". В началото се избира видът на лигата и формулата на състезанието (американска или европейска лига), определя се броят на започващите отбори, а също и кой ще бъде управляван от геймъра. Може да се променят съставите на отборите напълно произволно. ***След*** започването на сезона първото нещо, което трябва да се направи, е графикът на тренировките на състезателите в тренировъчния лагер (Training Camp). После се избират хората за основния състав и активните и неактивните резерви (отборът по американски футбол по правило си е доста голям) и се разпределят по позиции. Можеш да избегнеш това, ако използваш някоя от готовите лиги. Разиграванията са по познатата схема всяка седмица мач, а протичането им се наблюдава или много подробно (дори всеки мач поотделно), или се съсредоточаваш само върху резултатите. Възможно е в интервалите между мачовете да се прегледат стотици статистики за собствени или чужди играчи и да се сравни твоят отбор с другите отбори по куп различни фактори. Това никак не е без значение - като се знаят силните страни на противника, отборът може да се изгради така, че да ги неутрализира. Едиторът на собствените разигравания в тази игра е направо изумителен.

ДАЛЕЧНАТА ТОПКА

Графичното представяне на състезателите от самото начало на серията (FOOTBALL PRO 95) е поразително реалистично. Фигурите на играчите са точно възпроизведени и представени с безброй детайли (представете си как действа това при процесор 486!), но размерите им не съответстват на размерите на тяхното място върху игрището. Случва се защитникът да улови само въздух, но въпреки това да спре бягащия противник. ***Американският*** футбол е спорт, зареден със силни емоции. FOOTBALL PRO '98, както и другите игри за американски футбол (например ULTIMATE FOOTBALL), е Мека за маниаците на спортните мениджъри. Рядко някой мениджър на обикновен футбол предлага толкова точен и същевременно бърз тактически едитор (редактор). Рядко има и толкова много статистика за играчите.

-GM-

Sierra
PC WIN'95
Min. Pentium 75, 16 MB RAM
Оценка 7/10

направи си сам автомобил

BURN OUT DRAG RACING

Пълното заглавие на играта е BURN OUT: CHAMPIONSHIP DRAG RACING. Тя определено е симулатор на автомобилно състезание, но в основата си е нетипична и новаторска. Прието е в автомобилните симулатори най-важно да е карането, а между другото може да има и задълбаване в болида. Тук схемата е обърната - голямата цел е колата, която по-късно се изпробва на сравнително просто трасе. Тоест премерването на силите е с други шантави монтьори-любители.





US-МАНТАЛИТЕТ

Що за чудо е този тайнствен Drag Racing? Най-автомобилизираната държава са Щатите. Там със сигурност има и най-много ненормалници, които в почивката между доенето на крави и събирането на царевица седят в автоработилниците и правят странни четириколесни машини за още по-странни състезания. Идеята на Drag Racing е фасулски проста. На старта застават двама пийнали фермера, при зелена светлина дават газ до дупка по права писта, към края пускат спирачни парашути и почти веднага след това падат в обятията на някоя секси мис Калифорния. Така изглежда работата от креслото на скучаещия тв-зрител. От другата страна на екрана ситуацията е по-различна - именно това показва продуктът на BETHESDA SOFTWORKS.

РАБОТИЛНИЦА

Тук прекарваш по-голямата част от времето си. Най-възхитителното в това окътано място, е изборът на коли. Двайсет разнообразни болида, сред които бижута като Ford Roaster от 34-а година, Dodge Charger'55, Corvette'56 и '95. И те май не са достатъчно пълна колекция, защото на страницата на BETHESDA в Интернет вече се появи поредна кола, а се рекламират и други по-нови. В зависимост от естетичния си вкус избираш с какъв спирачен парашут да е новата ти играчка. Второто важно удоволствие в работилницата е безкрайно дългият списък от параметри на колата. Те могат да се разглеждат, разучават, променят и правят каквото още може да си пожелае душата на компютърния автомонтьор. Само скоростните кутии са десет, а това число е нищо пред останалите достъпни механизми. Което, в края на краищата, е голямо нещо, защото е основата на забавлението. Правят се промени, проверяват се на тестовата писта, анализират се постигнатите резултати, добавят се поправки в зависимост от метеорологичните условия, вида на пътното покритие и много други фактори. Накрая, след много експерименти, идва моментът технически съвършената кола да види бял свят. Тогава се завърта шарената въртележка на състезанията. Можеш да докажеш превъзходството си в единични състезания, в серии и дори до игра в мрежа. Игровите писти са все в САЩ, но не мисли, че изглеждат еднакво. Всяка писта крие някаква изненада и е по-добре да знаеш какви поправки да направиш за нея по колата си, защото да отпаднеш в първия тур не е никак хубаво.



GM-МОНТЬОР

Обичам автомобилите, но ако са в движение. Добра кола означава, че разчитам на нейната безаварийност. Което е много важно, защото не обичам да ровичкам в машината. Същото важи и за компютърните развлечения, затова определено предпочитам бързо каране пред задълбаване в техническата подредба на колата, която карам. Относително реалният автомобил ми стига. Та ето защо BURN OUT не ме привлича кой знае колко. Но пък с чиста съвест мога да я препоръчам на всички ентусиасти на цапотенето с грес и масло.

-GM-

Bethesda
PC DOS
Min. Pentium 75, 16 MB RAM
Оценка 6/10







Здравейте, Game Masters!

Реших да участвам в конкурса ви. Не че се надявам да спечеля цайси, колкото да защитя честа на Стара Загора. Всички или поне тези, които имат CD ROM, би трябвало да знаят каква важна роля изигра този град в началната им "компютърна грамотност". Казвам изигра, защото на някои хора не им харесва това, че в България се правят покачествени CD-та отколкото и да било другаде. **Наистина** дълго време нямаше Games списание. Първото излезе септември 1993 г. Games & Music и веднага фалира. В края на 1994 г. се появи Computer Games - то успя да изкара пет броя и също увисна. Както казва Alf, "Онези, които не помнят Миналото, са обречени да го преживеят отново!" Внимавайте, момчета, не искам да ви загубя отново! **Първият** ми компютър беше 8Д Правец! Сега съм на IBM 233 MMX и никога не завивам винтовете на кутията. Gamer се става много трудно, защото той трябва да разбира еднакво добре от хардуер и софтуер (разпределяйте целувките поравно) - така че, когато някой получи титлата MASTER GAMES ACADEMY, да го уважават, щом влезе в някой Games клуб, а не да не може да "качи" един Windows'95 или да инсталиравидео карта например. Ако приемете един съвет относно MG турнира: нека участниците да не знаят на какво ще играят! **От** писмата на читателите виждам, че някои настояват за повече информация за TV и SEGA игри. Чудя се - за какво му е на някой PlayStation за 500$, когато може да си купи PC за 450$ и да получи възможност за неограничен Upgrade! Но такова имат, на това играят хората. Какво да се прави! Да им е честита TV & Console страницата, но за да я увеличите, ще трябва да вземете от другите, което предполагам няма да се хареса на останалите Gamer-и. **Няма да Ви целувам никъде,** защото съм женен, а и сред Вас няма много момичета, нали? Това че сте добри, просто мога да Ви го напиша и подчертая!

Ivan Master /Това не съм го копирал от новото заглавие!/
1998, Ст. Загора

Отговор: Здравей, Иване

*Благодаря ти за готиното писмо. В него има много истини, с които съм абсолютно съгласен. **За** пожеланието да не изчезнем като нашите предшественици, бъди сигурен, че и ние не го искаме, особено зарди загубата на такава страхотна аудитория като Вас. Ще направим всичко, за да ни има. Помним миналото и гледаме в бъдещето. **Предложението** ти за конкурса е супер и ще се вслушаме в него. **Относно** конзолите е вярно. За съжаление, по нашия край не сме много добре с качествените PC-та. Надявам се ние да успеем да открием нови простори пред нашите фенове и те да разберат повече за безкрайните възможности на PC игрите.*

GМаниак

Здравейте, там от Master Games!

Казвам се Иван Хр. Коджабашев, на 16 г. от София, 10-ти клас. Любимото ми хоби са компютърните игри. Харесвам FPP и стратегии. Много бих искал да науча нещо повече за Q&Q2. Няма да е лоша рубрика от типа TOP 20 или 10 GAMES. На една страница се изписват игрите, като към всяка е прибавена малка снимка, а на победителя от класацията 1 или 2 по-големи с малък коментар. Като става дума за коментар, повечето списания слагат такъв около снимките. Малко промени в корицата няма да навредят. Но тъй като не искате да махнете скапаните ограждения, поне ги украсете. В новоизлезлите списания се слага надписът NEW! (обикновено в горния ляв ъгъл). Оценката може да става в % до 100. **Питах** се дали причината сега да се казвате MASTER GAMES, вместо TOP GAMES е заради приложението на сп. Computer TOP GAME?

ИХК '98 - София

Отговор: Здравей ИХК,

*Бях написал писмо в отговор на първото ти, но предпочетох да не го изпращам. Надявам се вече да си забелязал някои положителни промени от нулевия брой насам. За името на списанието - според мен няма значение какво ще е или какви са причините за промяната му. **Рубрика** от рода на TOP 20 или 10 ще има в следващия брой. Относно скапаните ограждения, които не харесваш и искаш да ги доукрасим, не мислиш ли, че ще настане голяма кичара? Това твое мнение не ми харесва - все пак става дума за естетически ценности. За NEW-то, или оценката в %: не мисля, че трябва да приличаме на другите списания, ние сме си ние.*

GМаниак

#0



#1



#2





В ARCHIVES ще откривате информация за игрите, които сме публикували в NO EXIT и TIPS & TRICKS. Тези броеве можете да получите със писмо-заявка на адреса на нашата редакция. В цената е включена пощенска доставка с наложен платеж.

Нулев брой 2 500лв.

BLADE RUNNER * NBA' 98 * CARMAGEDDON * DUNGEON KEEPER * TEST DRIVE 4 * UPRISING * TOMB RAIDER 2 * AHX - 1 * MYTH * TUROK - the dinosaur hunter

Първи брой 2800 лв.

THE DIG * PHANTASMAGORIA * PHANTASMAGORIA 2 * NOVASTORM * BLOOD * AFTERLIFE * G - NOME * OUTLAWS * EXCEL 97 * COREL DRAW 4.0 * MONSTER TRUCK MADNESS * ZORK NEMESIS * US NAVY FIGHTERS * HYPER BLADE * INTERSTATE'76 * VIRTUA FIGHTER 2 * LONGBOW 2 * NIGHT CREATURES * STEEL PANTHERS 3 * TOMB RIDER 2 * X-VING VS * CHASM * MASS DESTRUCTION * JOINT STRIKE FIGHTER * REBEL MOON RISING * F 22 RAPTOR * IGNITION * LONGBOW 2 * SCREAMER RALLY * BALLS OF STEEL * TOCA TOURING CAR * FLIGHT UNLIMITED 2 * MAGESPLAYER * SUBCULTURE * DARK EARTH * G-POLICE * NHL BREAKAWAY 98 * MEN IN BLACK * CHAOS ISLAND * CONSTRUCTOR * GRAND THEFT AUTO

Втори брой 2 600 лв.

LAST BRONX * VIRTUA FIGHTER * FALLOUT * DREAMS TO REALITY * TOMB RAIDER 2 * JACK ORLANDO * MYTH * POWERBOAT * SEVEN KINGDOMS * DEFIANCE * WORMS 2 * JEDI KNIGHT - MISTERS OF THE SITH * WING COMMANDER * STEETS OF SIMCITY * PANDEMONIUM 2 * DIABLO HELLFIRE * LIFEFORCE TENKA

FAN'S ??? PAGE

Кой издател може да се похвали с толкова много писма?

Започвам така тази рубрика, не защото ние от MASTER GAMES искаме да си правим четки - това е истината. Вашите писма са прекрасни, но няма как да се публикуват всичките - една страничка е все пак. Не мислете, че ще излизат само ласкателни приказки за Вашето списание и нашата работа, но за съжаление засега други няма. Казвам за съжаление, защото целият ни екип е на мнение, че за да има развитие, по-полезна е малко повече критика. Обещаваме: ще отпечатваме и най-критичните ви писма, за да има терен за дискусии. Убеден съм, че няма по-важно нещо от диалога с вас!

Ваш Game Маниак

Здравейте, MG,

Пише ви един ваш почитател. От самото начало купувам редовно вашето списание и смятам, че е върхът. От малък съм запален геймър и отдавна се надявах да се появи специализирано списание на български, което да може да се конкурира със западните. С голям кеф ви съобщавам, че вие успяхте да надминете моите надежди. Смятам, че би било хубаво да добавите няколко нови рубрики към списанието, като например рубрика, в която да пишете за класически-те игри, станали родоначалници на цели жанрове (Space Quest, Zak McKracken, Wolfenstain, Doom, Dune1, 2 и много други). Друго нещо, което отсъства във вашето списание, е плакатът. Та кой не би искал да разкраси стената с грозноватия лик на Zerg-овете или пък с големия бюст на Лара Крофт? Накрая, колкото и банално да звучи, искам да ви благодаря, че ви има и да ви пожелая нови висоти (разбирайте ъпгрейди).

Виртуален авантюрист BURNER - София

Hi BURNER!

Благодаря ти за писмото. **Ще** отделим в най-скоро време място за класическите игри. Плакат ще има - до един-два броя: с **големите очи** на Лара или нещо такова.

GМаниак

Здравейте!

Казвам се Даниел и следя списанието Ви от нулевия брой. Страхотни сте и съм убеден, че ще ставате все по-добри. Няма значение дали сте TOP или MASTER геймъри, важното е, че вече Ви има и сте запълнили нишата в книжния ни пазар. **А** сега да споделя моя "глобален" проблем. От месец си блъскам главата над една стара, добре забравена игра, името й е "Power Slave" cop. 1996 Lobotomy software inc. Мисля, че този случай частично се вписва в рубриката NO EXIT. В момента играта е раздвоена и се намирам в "magma fields" и "thoth treasure reliquary" и от двете нива не мога да намеря изход. За това Ви моля, ако имате възможност да ми изпратите информация за тези нива. Забелязах, че в NO EXIT отделяте внимание на по-нашумели игри. Но тъй като не всички са от типа на Tomb Rider или Blade Runner (не подлежат на подробно разказване), Ви предлагам нова рубрика: "emergency" (изхождам от моя "спешен случай"). Считам, че името е подходящо, защото следващата фаза е: изваждане на диска от конзолата и изстрелването му някъде много надалеч (сигурен съм, че от 18-ия етаж ще лети достатъчно дълго). В предложената рубрика да не се прави подробно описание на играта, както в NO EXIT, а да се отделя внимание на конкретно ниво, което е затруднило геймъра.

P.S. Последния брой на MG открих доста трудно, явно читателите в Бургас са се увеличили.

Даниел Шопов - Бургас

Отговор: Здравей Даниеле,

Твоя проблем за "Power Slave" за съжаление не можем да решим веднага, но идеята ти за рубрика като "emergency" е отлична. Надяваме се в най-скоро време да съберем още хора, които ще работят за Вашето списание, и чак тогава ще се захванем с новата рубрика. Затова не хвърляй диска от 18-ия етаж; ще настъпят скоро по-добри времена.

GМаниак

Здрасти, Пиша Ви аз,

Луд на тема PC игри и списания за PC игри. Отдавна някой трябваше да се сети да направи подобно списание. Най-харесвам рубриката "Tips and Tricks", "Top News" и "No exit ???". По отношение на новата рубрика "Multiplayers paradise" аз съм "ЗА". С риск да съм мега нахален и аз предлагам една нова рубрика за по-остарели игри, наречена "Evergreen". В нея може да има игри от преди три-четири години, които са останали трайно в съзнанието на геймъра. Не съм съгласен с квадратчетата информация за игрите. Много малко се разбира. Разширете го с "вид на играта", "размер в MB". Освен минимума за компютър, пояснявайте видеокартата, необходима за играта, и най-вече - горе-долу цената на българския пазар. Чао, майна, до скив!

Апостол Ловчев - Пловдив

Отговор: Гепи, Майна!

Радвам се че, ти харесва списанието, а всички искаме то наистина да стане не по-доброто, а най-доброто. Въобще не си нахален с предложението за "Evergreen" - напротив то е супер. Не можем да го реализираме все още, защото страниците са ни малко и ще трябва да ощетим някоя друга рубрика за нейна сметка. Наесен списанието вероятно ще стане по-дебело и тогава идеята ти ще бъде реализирана. ***За*** *каретата накрая на игрите ще направим нещо.*

GМаниак

Здравейте, пичове от MASTER GAMES!!!

Пише ви един от най-запалените фенове на всичко, отнасящо се до наркотика на XXI век - компютърните игри. **Цял** живот чакам да се появите!!! Беше ми писнало от разни скъпи, чуждоезични и недотам увлекателни списания, занимаващи се с компютърни игри... И ето!!! Аз получих просветление!!! Като дар от виртуалните богове пред погледа ми се появи първият брой от това произведение на медийното изкуство, наречено MASTER GAMES! Аз го разгърнах и не можах да откъсна поглед от него, докато не приключих и с последната страница... За първи път нещо толкова ме увлича (като изключим компютърните игри, разбира се). **Пиша** ви във връзка с конкурса. Даже и да не одобрите предложенията ми, аз ще си остана ваш почитател до гроб... Малко силно казано, но е така. Може би някой ден, когато си отивам завинаги от грешния свят, в ококорените ми очи ще се отразява монитор и споменът за вашето списание ще направи последния ми миг по-сладък...

P.S. Горещо се интересувам как бих могъл да се абонирам за това изумително списание. Моля Ви да ме дарите с тази толкова ценна за мен информация!!! И още нещо - препоръката ми е да отделяте повече място за конзолите...

Динко Странски - София

Отговор: Здрасти, ПИЧ!!!

Страшно се изкефихме на писмото ти. Велико, гай Боже, повече фенове като теб. Просветлението за абонамента ще откриеш на страниците в този брой.

ЧАО, готин!

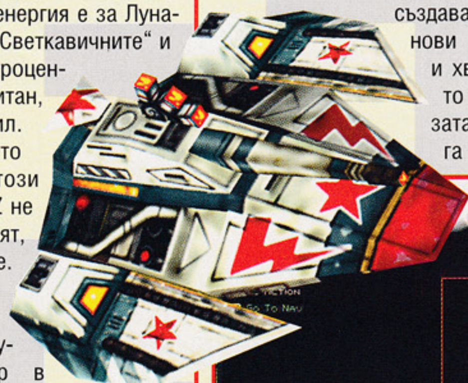
GМаниак

BATTLEZONE

Няма да описвам минаването през всички мисии. Това е дълго и глупаво - само с няколко опита ще се справите сами. Мисиите протичат по един и същ начин. Ако след първия път срещнете някоя изненада, ситуацията се повтаря при следващите разигравания. Затова обръщайте внимание на причините за поражението. И правете изводи от тях. ***Проблем*** в BZ е тренировката. Много често се прескача тренировъчната опция, тъй като се смята за унизителна от носителите на гордото прозвище „геймър". В случая с BATTLEZONE въпросът стои по-иначе. Не си срещал подобна игра, затова горещо ти препоръчвам: мини през цялото четириетапно обучение. Щом започнеш едната от двете игрови кампании, ще ти е крайно необходимо да умееш да управляваш превозното си средство, да даваш заповеди на подчинените ти единици, да събираш суровини и да контролираш производствения процес.

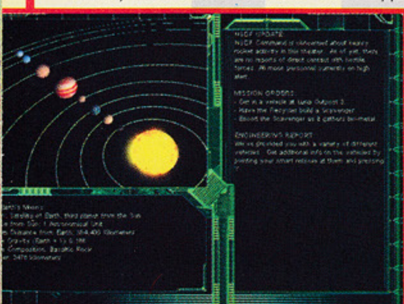
СТРАТЕГИЯТА

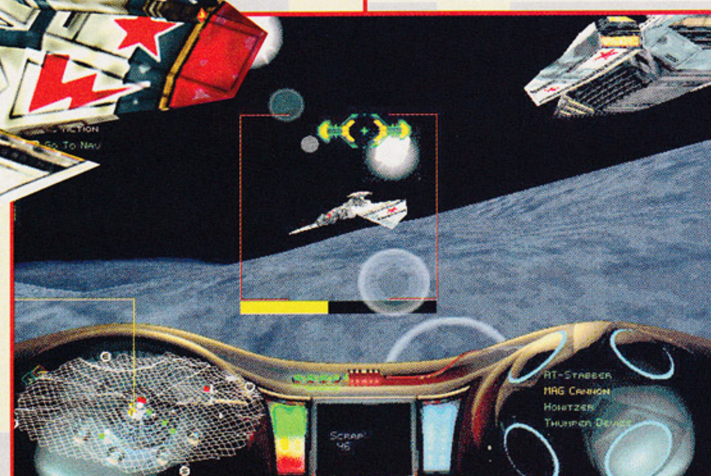
Ако дори и един час си играл на някоя от mainstream-стратегиите в реално време, ще се чувстваш безпроблемно в света на BATTLEZONE. ***Суровините*** са газ и метални находища. Близо до ума е, че трябва да контролираш добива им, щом ще захващаш някакво производство. Газовите находища обикновено са близо до местата, където започва мисията, а металните са разхвърляни по цялата карта. Металните отпадъци се събират за рециклиране - унищожените вражески единици се превръщат в малки естетични купчинки части, които чакат само някой да ги вземе. Металните колектори и единиците за разработка и обхващане на гейзера, за да започнеш производство, имат опция, с която може да им се даде заповед автоматично да намират най-близкия източник на суровини. Помни обаче: „търсачите" трябва да са подсигурени с подходящ ескорт, защото тях не ги бива в сблъсъците с противника. Е, освен като пушечно месо... За да се задвижат превозното средство или фабриката, установена на гейзера, първо им издай заповед за подготовка за път - така ще си съберат „багажа" преди да тръгнат. ***Друг*** важен момент е да се осигури достатъчно енергия за постройки, различни от Recycler (създаване на малки единици), Mobile Unit Factory (по-сложни офанзивни единици) и Supply Launch Facility (разпределяне на амунициите и запасите на бойното поле чрез катапултиращи съоръжения). Казарми, защитни кули, комуникационни възли, силози или хангари нямат място при гейзерите. Те се обслужват от някой от трите типа електроцентрали: слънчева, вятърна или преобразуваща енергията на светкавиците. Видът на централата зависи от това на каква планета (спътник) протича мисията. Слънчевата енергия е за Луната, Марс и Йо. „Светкавичните" и вятърните електроцентрали са за Титан, Венера и Ахил. ***Както*** в повечето стратегии от този тип, сгради в BZ не може да се строят, където ти падне. Теренът за нови структури не бива да е начупен (например в края на урва), а постройките да се разполагат прекалено близо една до друга. Сградата, зависеща от електроенергиен източник, трябва да е в обсега на централата (жълтото поле означава, че е прекалено далеч). ***Обект,*** който изисква повече внимание, е хангарът, тъй като функционира по-различно, отколкото в повечето стратегии в реално време. Няма нужда в него да се вкарват повредените единици - той ремонтира автоматично всички нередовни превозни средства в радиус от петдесет метра. Разбира се, този процес отнема време, но пък е възможна поправката на повече от един надупчен обект. ***Важен*** момент е осигуряването на пилоти. Човешкият фактор е част от BATTLEZONE, а не както примерно в RED ALERT, където във фабриката се прави танк с готов екипаж вътре. Което ще рече, че трябва да построиш толкова казарми, колкото са необходими. ***Интересна*** идея са съоръженията за връзка със спътник, който наблюдава от орбита бойното поле. Този режим (много скъп, апропо) създава впечатлението, че се играе на клонинг на C&C, но по повърхността на планетите и луните от Слънчевата система. ***Ролята*** на отделните постройки и тяхното предназначение са ясни от пръв поглед. Общите принципи на разиграването също не създават затруднения. Просто вместо отгоре гледаш полесражението от кабината на пилота. Всичко останало - систематичното разширяване на базата, създаването на нови единици и хвърлянето им в базата на врага - си го виждал в C&C, WARCRAFT и т.н.



СРЪЧНОСТТА

Елементи на симулация и сръчност в BATTLEZONE (особено силен е вторият елемент) има във всеки етап на играта. Без твоето участие битките на силите ти със силите на компютъра не са атрактивни. Вярно, ако към вражеската база тръгнат двайсет тежки танка, а наоколо се разположи артилерия, противникът няма много шанс, в което обаче ще си сигурен, само ако поемеш управлението. Боят става ефектен, а арсеналът, с който разполагаш, дава възможност за пълен разгром на врага. Поне на първите нива... ***Още*** от началото играчът разполага с куп основни средства за унищожение (основни не значи слаби), а покъсно в ръцете му попадат и други, все по-хитроумни. Така играта непрекъснато запазва свежестта си - в придобиваните оръжия промените не са козметични; те предлагат нови начини за изпълнение на конкретните задачи. Най-доброто е, че тези оръжия се инсталират на почти всички превозни средства, в чиито кабини може да надникне играчът. А те са доста: общо над двайсет за двете страни. Двете страни, естествено, имат различни бойни единици, но съотношението на силите е така добре преценено, че не може да се говори за подтискащо превъзходство от страна на американците или руснаците. ***Плюс*** е и възможността да се преминава от машина в





машина по време на мисията. Но това не става автоматично както, да речем, в X-WING VS. TIE FIGHTER, където играчът с едно натискане на клавиш се премества в кабината на приятел от ескадрата. В BATTLEZONE първо трябва да напуснеш машината, после да идеш до другата и да се хванеш за кормилото или - ако това е летящ обект - да заповядаш да те качат на борда. Което придава реализъм, още повече, че когато се сменя машината играчът за малко остава сам с личното си оръжие и с едната молитва да не долети някой противник отсреща. ***Пред*** вървящия пешком пилот обаче се отваря възможност, непостижима зад кормилото на транспортьора. Ако включиш снайперисткия режим, можеш да застреляш вражеския пилот и да скочиш на мястото му във вражеския танк. В една от мисиите този ход е задължителен, но той може да се пробва и в другите мисии. Не е проста работа, но пък е толкова приятна... ***Покрай*** възможността да сменя машината си винаги, когато има подръка друга подходяща, играчът може много ефектно да въвежда предпочитаните от него начини на водене на битката. Не е обвързан с една многофункционална машина, а избира от различни специализирани - бомбардировачи, минировачи, тежки или разузнавателни танкове.



СПИСЪК

на американските бойни единици и как ефективно да се използват в бой. ***ВНИМАНИЕ:*** освен със стандартното въоръжение почти всички машини могат да бъдат екипирани с допълнителни оръдия, картечници и ракетни установки.

Scout (код: Razor)

Стандартно въоръжение: два Minigun-а. Главен дозор на всяка ударна група на американците. Слабовъоръжен, но за сметка на това много повратлив и бърз. Отличен е в ролята на разузнавач. Ако ще провеждаш разузнаване с него, най-добре го направи лично, т.е. ти да си в кабината - оставиш ли го на благоволението на компютъра, може да имаш проблеми с връщането (особено ако го забележи противникът). В случай че не държиш много на техниката, изпращай Scout-овете си на самоубийствени мисии за опознаване на противниковите позиции. Има ограничени възможности за вертикално излитане и кацане.

Assault Tank (код: Grizzly)

Стандартно въоръжение: Minigun; установка за неуправляеми ракети AT-Stabber; мини с управляема детонация; специално сеизмично оръдие Thumper. Това е гръбнакът на нападението. Най-универсален от всички машини от американска страна. Относително бърз, повратлив и разнородно въоръжен. Представя се отлично в почти всички роли. Много ефективен при ескортиране и прикриване. Благодарение на специалната си броня, разпределяща ефекта на удара върху цялата повърхност на танка, той е почти непробиваем при селективна атака на противника.



Missile Tank (код: Wolverine)

Стандартно въоръжение: ракетна установка с инфрачервено насочване Shadow; установка за вибриращи ракети Hornet. Wolverine в основата си е леко модернизиран Grizzly с променено въоръжение и малко влошен обсег поради допълнителното количество ракети. Този танк е по-добър от Grizzly за бой на средна дистанция, но почти не става за близък бой. Дори бързонасочващите се ракети Shadow тогава са почти безполезни.

Turret (код: Badger)

Стандартно въоръжение: Minigun. Тези кули са особено полезни, когато са близо до базата. Тъй като могат да се местят, не е страшно да ги поставим на неподходящо място. Лошото е, че докато се движат, са напълно беззащитни. Едва когато се забият в земята специалните им котви, те придобиват бойните си качества. Недостатък: малък обсег и слаба повратливост. Бързият противник може просто да подмине полето на обстрела им, т.е. добре е да се разполагат там, където такива маневри не са възможни, примерно между сгради или в теснини.

Light Tank (код: Bobcat)

Стандартно въоръжение: установка за ненасочващи се ракети AT-Stabber; мортира Splinter (при пряко попадение снарядът избухва, а при удар в земята разпръсква осколки). Bobcat е батkото на Grizzly. За съжаление му отстъпва във всяко отношение. На него може да се разчита само като на евтина защитна сила и нищо повече. В по-късните етапи отбраната на противника го унищожава при всяка атака на фортифицирани позиции.

Bomber (код: Thunderbolt)

Стандартно въоръжение: реактивни бомби. Най-мощната машина в американските сили. Предназначен е за бързи и силови удари по инсталациите на противника. Основната му задача е да унищожава целта преди противникът да успее да реагира. Стандартното му въоръжение безпроблемно унищожава вражески Recycler или фабрика. Недостатък е слабата му повратливост (при запазване на висока скорост) и липсата на въоръжение с близък обхват. Затова му трябват подкрепления при акции срещу противника.



APC Transport (код: Tracker)

Стандартно въоръжение: няма. Служи за прехвърляне на войски от място на място, за спасяване на хора и техника и т.н. Липсата на оръжие го прави особено подходящ за атаки от противника. Доста е издръжлив, но определено се нуждае от ескорт.

Howitzer (код: Longbow)

Стандартно въоръжение: установка за артилерийски снаряди Howitzer. По принцип Longbow е също като Badger, но вече за далечен бой. Закопан в земята, той изстрелва снаряди на 1000 м, което го прави отлична обсадна машина. Напълно негоден е за бой на къси разстояния, затова е добре да действа в комплект с Badger.

Walker (код: Sasquatch)

Стандартно въоръжение: две установки за неуправляеми ракети AT-Stabber. Може да носи всякакъв вид въоръжение като допълнение към вече съществуващото, което го прави многофункционална машина. Движи се на хидравлични спомагателни крака. Бавен е, но почти не може да бъде възпрян.

Minelayer (код: Unabomber)

Стандартно въоръжение: мини. Основното качество на Unabomber е, че поставя мини, които реагират само на противниковите единици, и не избухват, ако има риск да бъдат увредени собствените. Много полезна единица, допълваща американската атака - особено в близко съседство с базата. -GM-



Activision
PC DOS/WIN'95
Min. Pentium 90, 16 MB RAM
Оценка 8/10

Добре дошъл в Имперската генералщабна академия! В твоите ръце ще бъде поставена съдбата на Галактическата империя и не можем да ти позволим да тръгнеш без подготовка в бой с омразните Бунтовници. Тук ще те научим как да завладяваш нови планети, как да правиш от флота на врага суровини за бръснарски ножчета и на какво се основава дипломацията. Помни, че силата на Империята е в нейната неотстъпчивост и в отличния й флот. На теб разчита самият Император.

Началната експанзия. Започваме нашата война заедно с няколко планети, които декларират лоялност към Империята. Най-много внимание трябва да обърнем на сектора Seswenn, където е столицата ни - Coruscant Imperial City. ***Целта*** е да завладеем всички планети в сектора, за да няма никакво бунтовническо бръмчене в близост до трона на Императора. Както може да се забележи, има планети, които притежават фабрики или Construction Yard-ове. Преди да изпратим свой дипломат или флот с десантчици, добре е да проверим дали планетата си струва усилията. Ако можем просто да я получим, защо да я завладяваме? Така няма и да изграждаме инфраструктурата й отново. Когато целият сектор Seswenn е вече наш, изпращаме част от флота и дипломатите в други сектори. Ръководим се от правилото: завладяваме всички планети в сектора, дори когато това значи да изритаме няколко бунтовници от топлите им гнезденца. Не можем да пренебрегваме и непознатите сектори в края на галактиката. Строим веднага няколко сонди и да ги пращаме да шпионират. Бунтовниците рано или късно със сигурност ще изпратят свои части да завземат система след система, а ти дори няма и да забележиш. От друга страна такъв сектор в периферията на галактиката може да е дълго време спокоен оазис, където да градим корабостроителници, казарми, рафинерии, мини.

РАФИНЕРИИТЕ И МИНИТЕ

Всяка постройка, кораб или войник изискват определен брой точки за обслужване. Звездата на смъртта се нуждае от над 600, а обикновеният TIE Fighter - от помалко от 10. Ако не ни достигнат точки, не можем нищо да строим, а патрулиращите кораби ще се рушат. Броят на точките за обслужване зависи от два фактора: количеството суровини от мините и преработвателните възможности на рафинериите, които създават от тези суровини точки за обслужване. Горе-долу на всяка мина трябва да се пада по една рафинерия. Точно затова добре е веднага да се изпратят разузнавачи в непознатите системи, за да може там спокойно да строим мини и рафинерии - благодарение на тях съществува нашият флот, а и цялата Империя. Обикновено точки за обслужване липсват точно, когато ще провеждаме някаква операция и трябва да произведем няколко имперски разрушителя. В по-нататъшните етапи на играта, когато всеки сектор се нуждае от няколко кораба за защита, поддържането им става доста скъпо.

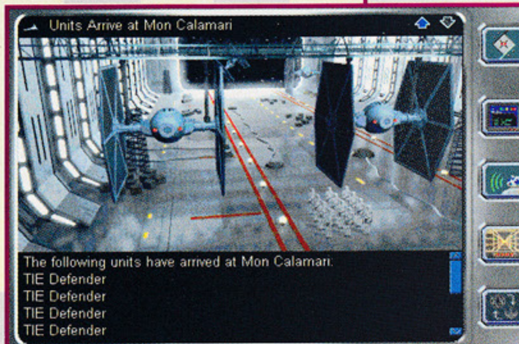
ВНИМАНИЕ! СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ!

Тъй като на всяка планета има място за ограничен брой сгради, трябва да се специализираме. Примерно в главния сектор Seswenn вместо да строим на всяка планета по няколко мини, рафинерии, една корабостроителница и по един Construction Yard, си избираме една и в нейната орбита си правим осем корабостроителници. После, когато напреднем в построяването им, изграждането на един Имперски унищожител ще стане вместо за 400, само за 50 дни. Същото се отнася и за Construction Yard-овете. Ако са шест-седем на куп, всеки строеж ще отнеме само няколко дена.



ПЛАНЕТНАТА ОТБРАНА

Често се случва над някоя от планетите ни да се появи изневиделица бунтовнически флот и да я заплашва с десант. Особено важно е да пазим от нападения планетите с корабостроителници и Construction Yard-ове. На такива планети трябва да построим по два генератора на силови полета и по една кула с противовъздушно лазерно оръдие. Генераторите предпазват напълно от десант, а лазерното оръдие обстрелва вражеските кораби при бомбардировка на планетата. Освен това добре е в особено невралгичните системи да има силен защитен гарнизон. В началото стигат и 6 полка щурмоваци. После можем да ги заменим с Dark Trooper-и, най-силните пехотни единици на Империята. Не си струва да държим на орбита изтребители, които не са от най-добрите - дори да струпаме над 10 ескадрона, по-големият вражески флот ще се справи с тях безпроблемно.



ДИПЛОМАЦИЯТА

Това е ключът за успешната борба с Бунтовниците. Не бива да занемаряваме отношенията си с околните планети и системи. Всяка планета има своя политика спрямо Империята и Бунтовниците. Линията под иконата на планетата показва на кого симпатизират жителите й. В началото на играта изпращаме нашите най-добри дипломати (Jerjjerod, Piett, Vader и Императора) да привлекат планетите на наша страна с дипломатични ходове. Ако планетата е неутрална, убеждаването няма да ни отнеме много време. По-лошо е, когато жителите симпатизират на бунтовниците. На планетата може да избухне въстание, ако я контролираме, а поддръжката за Империята клони към нула. Тогава се налага бързо да изпратим още шест полка щурмоваци и един дипломат. За тази работа стават и командосите, които покрай диверсиите могат да унищожат и водачите на въстанието. Всяка битка, десант или бомбардировка на планета влияят върху системите в целия сектор. Ако примерно в сектора има десет неутрални планети и нападнем една от тях, останалите може да преминат на страната на бунтовниците - така показват недоволството си от силовото решаване на проблема. В друг случай, когато в сектор, завладян от бунтовниците, спечелим ефектна космическа битка и унищожим тотално флота на врага, подкрепата за бунтовниците намалява и се увеличават привържениците на Империята. По принцип планетните правителства се присъединяват към по-силния.

UNDERCOVER

Всеки сериозен военачалник в Империята знае, че без шпиони и диверсионни акции не се стига далеч. Императорът ти дава своите най-добри командоси и шпионски роти. Командосите стават за две неща - да унищожават постройките на вражеските планети и да потушават въстания. Ако на една планета в сектор, в който освен нея всички други са наши, има два генератора на силови полета, много войски и лазерни оръдия, трябва непременно да я завладеем. Най-добре е да изпратим няколко взвода командоси, за да

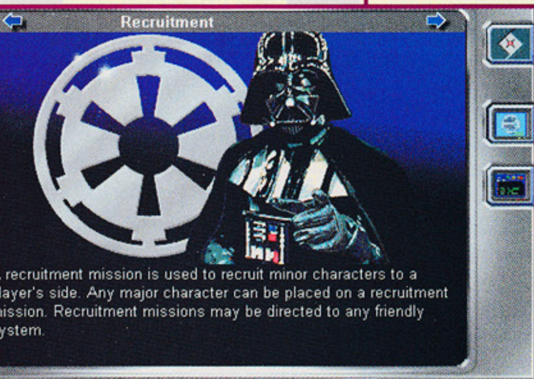


STAR WARS REBELLION
ИМПЕРИЯТА

обезвредят генераторите, така че флотът ни да бомбардира повърхността на планетата, освобождавайки плацдарм за нашите войски. За потушаването на въстание вече стана дума. ***Сред*** най-интересните бойни единици на Империята са командосите Noghri. Те са ниски хуманоидни създания, специализирани в убийството. Ако разузнаването ни локализира някоя важна фигура от бунтовниците, можем да изпратим специалните взводове да я елиминират или да я отвлекат. Ако обектът е слабо охраняван, командосите изпълняват задачата безпроблемно и се връщат с пленника в нашата база. За тайните операции се използват също и разузнавателни роботи, но те могат единствено да информират за силата на гарнизона и инфраструктурата на дадената планета.

ПЕРСОНАЖИТЕ

Командирите и ловците на глави са най-голямото съкровище на Империята. Всеки от тях има няколко черти, които го характеризират и класифицират като дипломат, командир, шпионин или учен. Дипломатите са тези, които безкръвно завладяват планети, потушават въстания и увеличават подкрепата за Империята във всички сектори на Галактиката. Най-добри са Jerjjerod, Piett, Vader и Императорът. Не е лошо да държим по един във всеки сектор, за да може да реагира бързо и да връща в правия път неверните планети в случай на неочаквано спадане на популярността. ***Командирът*** върши най-много работа в битките. Затова го слагаме на палубата на най-силната бойна единица - по време на сблъсъка предвожданият от него флот реагира по-бързо на заповедите и се бие по-добре. Същото важи и за планетната защита. Гарнизоните, командвани от опитни командири, се бранят много по-добре при десант. ***Шпионите и ловците на глави*** са нашите спецагенти за спецзадачи. Ловците на глави се справят най-добре с отвличанията и убийствата. Бива ги и в диверсионните акции. Шпионите пък са незаменими в придобиването на информация и подклаждането на бунтове против бунтовниците. ***Учените*** помагат в разработката на нови типове изтребители, бойни кораби и най-съвременни корабостроителници, казарми и Construction Yard-ове. ***Изпращайки*** своите подчинени на мисия, трябва да помним, че те могат да бъдат заловени, дори убити. Обикновено силно охраняваните планети със сулустански отбранителни полкове са много трудни за разузнаване. Така е и при неутралните планети. Ако нашият дипломат моли за помощ, а вражеската флота е блокирала планетата, бягството на агента ни може да стане невъзможно и като нищо той да попадне в лапите на бунтовниците.



НОВИ ЕДИНИЦИ И ПОСТРОЙКИ

По време на войната нашите учени непрестанно работят над нови технологии. Те рапортуват периодично за напредъка или просто показват готовия проект. Първата ни грижа трябва да е планетната инфраструктура. Най-важната постройка е корабостроителницата. Там можем да строим Имперски разрушители, фрегати и изтребители. В началото разполагаме с обикновена корабостроителница, после учените разработват нов, по-модерен модел, който се строи два пъти по-бързо от предишния. ***Особено*** внимание заслужават генераторите за силови полета и лазерните оръдия, които обстрелват корабите, намиращи се в орбита. Веднага щом бъде разработен нов модел, трябва без колебание да заменим старият. ***Пет*** бойни единици си струва да споменем: Имперски разрушител II клас, Interdictor Cruiser, фрегата от клас Lanser (най-добра за борба с изтребители), Super Star Destroyer и изтребител TIE Defender. Останалите са без значение.

ФЛОТЪТ

Стартираме в играта само с няколко, и то много нещастни кораба. Един Имперски разрушител не решава проблема. После, при разгръщането на строителството, веднага инвестираме в корабостроителници и строим нови разрушители. Флотът ни трябва да се състои минимум от пет разрушителя, шест фрегати Lanser и поне 30 ескадрона изтребители за защита. На борда на разрушителите могат да се настанят щурмоваци. Ако искаме нищо да не се измъква от флота ни, добавяме към него и Interdictor Cruiser, който прави невъзможно бягството на врага в хиперпространството. ***При*** имперските изтребители, за съжаление, трябва да разчитаме на количеството, а не на качеството им. Минималната ударна група е от 20 ескадрона. Добре е веднага да строим TIE Defender-и, защото останалото е летящи вторични суровини. По време на битката трябва да помним, че ако ние или противникът иска да се оттегли, флотът автоматично се насочва към найблизкия сектор, контролиран от съответната страна. Когато даденият сектор е в наши ръце, бягащите бунтовници се насочват към друг по-далечен, което им отнема десетина дни, а на нас дава време за получаване на запаси. ***При*** битка най-напред се справяме с изтребителите на противника и чак тогава се заемаме с едрите риби. Най-опасни са кръстосвачите на Mon Kalamari и новите фрегати C-9800. Ако битката е с повече от 20 бойни единици, можем да се изкушим да я проведем тактически, т.е. да определим целите и пътищата на всеки наш кораб. Най-често обаче това не си струва - достатъчно е само да определим какво атакуват изтребителите и какво разрушителите.

СЛАВА НА ИМПЕРАТОРА

Във войната с бунтовниците трябва да сме последователни. Бавно, но постоянно да изтласкваме врага от всеки сектор, да търсим водачите му и да ги елиминираме. Със сигурност те разполагат подвижната си главна квартира в някоя система в края на галактиката. Затова трябва веднага да се ориентираме къде имат влияние те. ***Трябва*** да внимаваме и за неочаквани набези в сектора Seswenn и срещу столицата Coruscant. Задължително там трябва да държим не по-малко от 20 ескадрона изтребители и поне 5 звездни разрушителя.

Върви по пътя на Императора и той ще ти покаже истината. Нека тъмната страна на Силата да бъде с теб.

-GM-

Coolhand/LucasArts
PC WIN'95
Min. Pentium 90, 16 MB RAM
Оценка 7/10

Генерале! Твой голям шанс е да освободиш галактиката от жестоките железни ръце на Империята. Разполагаш с всички човешки ресурси и техника, до които Бунтовниците имат достъп. Галактическата империя е силна, има голям флот и добри войници. Но огънят на свободата никога не ще загасне в сърцето ти! Предлагам ти тактика, чрез която ще победиш Империята. Налага се: защото загубата значи край на свободата за цяла галактика.

Съветите за инфраструктурата на планетите, управлението на ресурсите и шпионската дейност на практика са като във варианта с Империята. Прочети ги, те са на предходните страници.

ТИХАТА ВОДА

Бунтовниците захващат своята борба от база на планетата Yawin. Подвижната главна квартира е потрудна за откриване от шпионите на Империята, затова винаги използвай възможността да я преместиш. ***Началото,*** както обикновено, е трудно. Разполагаш само с няколко леки космически кораба, а трябва да привлечеш на своя страна планети от всякъде, където може. Единственият коз на Бунтовниците са изтребителите. X-wing-овете са най-добрите като цена и качество изтребители в галактиката. Те са евтини, достъпни и изяждат TIE fighter-ите за закуска. Сила на Бунтовниците са и тихите, но ефикасни нападения. Поява, унищожаване, измъкване: това е максимата, към която трябва да се придържаш непрекъснато.

КЛЮЧЪТ Е ДИПЛОМАЦИЯТА

Мигом изпрати най-добрите си дипломати Mon Mothma, Lea и Jan Dodonn в секторите, където освен лоялни на Бунтовниците планети има и системи, подчинени на Империята. Не допускай Империята да е с повече планети от теб в някоя система - само въпрос на време е да завладее твоите. Интересен ход е изпратиш дипломат в най-отдалечения от военните действия сектор и там на тишина и спокойствие да организираш нещо от рода на „инфраструктурно осигуряване“. Най-лесно се завземат планети без ясно определена политическа ориентация. Който достигне пръв, взема всичко и планетата му е лоялна 100%.

По-зле е там, където има деклариран неутралитет. По тия места горе-долу половината са привърженици на Империята, а другите симпатизират на Бунтовниците. Нужен е опитен дипломат, който да убеди правителството на планетата. В началото на играта не си струва да се занимаваш с такива, защото убеждаването ще ти отнеме много време. Не си хаби дипломатите на планети, които и така са си на твоя страна. Ако преговорите завършат с успех, планетата преминава към теб, въпреки че в нея остава някакъв процент привърженици на противниковата опция. Не дръж там дипломата си, за да постигне 100%-ова поддръжка - влиянието ти няма да намалее. Една кадрова забележка: след всяка успешна мисия коефициентът на способностите на дипломата, който я е провел, се повишава. ***Дипломацията*** е ключ към победата. Това особено важи за теб. Планетите, подчинени на Империята, често са ти симпатизанти и при всеки удобен случай, като спечелена битка или прекалено агресивно поведение на Императора, преминават на страната на Бунтовниците.

ВСИЧКИ ХОРА НА БУНТОВНИЦИТЕ

Успехът в дипломацията, в космическата битка или в големите кампании зависи от това кой ръководи бардака. Началото е слабо, защото само няколко интересни личности предлагат услугите си. В привличането на нови хора най-добър е Хан Соло. От над двайсет водача само няколко са достойни за по-голямо внимание. За работа над новите кораби най стават адмирал Acbar и Wedge Antilles. Новите пехотни единици повери на Crix Madine. Дипломацията си спокойно остави на Mon Mothma, Jan Dodonn, Lea, Vanden и Wilard Talon Karrde. Бърза работа над новите видове постройки осигурява Lano Carlissian. ***Интересна*** фигура е и Люк Скайуокър. В началото за около сто дни Люк отива на Дагоба, за да тренира своите джедайски умения. Първо е само ученик, но след солидни тренировки може да стане джедайски рицар, дори Учител. С течение на времето се разбира, че и други герои имат способности в използването на Силата. Тогава Люк може да се заеме с обучаването им, но само ако е станал джедайски рицар. ***Героите*** са много важни в играта, затова по-добре не рискувай и не ги изпращай при пътуванията им в системи, намиращи се под контрола на Империята. Може да се случи планетата, на която работят твоите най-добри хора, да е блокирана от имперския флот. В такава ситуация опитът за бягство може да завърши със смърт или залавяне. Дръж в невралгичните точки по-големи гарнизони и няколко кораба за отбрана и временно задържай противника до идването на помощта. ***Персонажите*** с висок боен коефициент най-добре се реализират като командири на защитни гарнизони - благодарение на тях планетите са по-трудни за превземане. Те са подходящи ръководители и на флота, увеличавайки неговата ефективност и бързина на реакция спрямо заповеди. За командване на флота са необходими и високи лидерски качества. ***Коефициентът*** за шпионство е характерен за тези, които стават за шпионски или диверсионни мисии и евентуални спасителни акции.

КРЪВТА НА ГЕРОИТЕ

Някой някъде беше казал, че кръвта на обикновените войници прави генералите велики. И в битките с Империята полковете от бойци за свободата на Галактиката са твоето голямо оръжие. Всяка наземна бойна единица може да напада, да се защитава и да издържа на бомбардировка. ***Започваш*** играта само с обикновени войници от пехотата и военния флот. Какво да си говорим - това е обикновено пушечно месо! В атака най-добри са ескадроните на Wookiech. Използвай ги само за десанти на вражески планети, тъй като те изобщо не стават за дефанзивни операции. Най-добре изпълняват защитни задачи Mon Calamari. Момчетата изобщо не стават за атака, но отбраняват здравата. ***В*** един момент буквално ще те залеят купища имперски шпиони. Ще се опитват да ти унищожат фабриките, корабостроителниците или просто да избият твоите командири. Добър начин за неутрализирането им е да пратиш на най-застрашените планети няколко сулустански полка. Не ги бива в защита и нападение, но са идеални в борбата с диверсията. ***Запомни:*** дръж на планетите като обикновена охрана три полка Mon Calamari и един или два сулустански полка, а като нападателни войски използвай само ескадроните от Wookiech.

ФЛОТЪТ

Тук има малък проблем. Империята със своите Звездни разрушители и Супер разрушители решително превъзхожда по огнева мощ. Затова единствената добра тактика е да нападаш изненадващо, след предварително разузнаване за силата на имперската флота, която е ста-

STAR WARS REBELLION
БУНТОВНИЦИТЕ

ционирана в дадената система или на орбита над дадената планета. Корабите на Бунтовниците са слаба работа. Славният и най-голям, според филмовия сценарий, кръстосвач на Mon Calamari в действителност е гола вода. Ефективни са новите фрегати С-9600, които могат да унищожат дори Звезден разрушител в единоборство. Ако държиш на нападение, от което нищо да не може да се измъкне, използвай фрегата С-7900 - тя създава поле, имитиращо планетна гравитация, и прави невъзможни скоковете в хиперпространството. От единиците от среден клас добра е Щурмовата фрегата (подобрена версия на фрегата Nebulon B) и Dauntless Cruiser с мощното си силово поле и големия транспортен обем. Най-тежката единица на Бунтовниците е кръстосвачът Bulwark: голяма летяща крепост; аналог на Супер разрушител, макар че в пряк сблъсък не може да се сравнява с него. ***Бунтовниците*** имат смазващо превъзходство само в един случай. Естествено, става дума за изтребителите от клас X. Обикновено Империята изпраща десетина ескадрона от своите TIE, което й излиза скъпо. Бунтовниците с десетината си ескадрона X-Wing-ове спокойно могат да овладеят инициативата в битката. Има и Y-Wing-ове и A-Wing-ове, но има и какво още да се желае за тяхната ефективност.





Срещу вражеските изтребители най-добър е Corellian Gunship. Ако ще строиш ударен флот, винаги включвай в него няколко вида кораби. Ето препоръчителния състав на един сериозен флот: 1 кръстосвач Bulwark, 2 кръстосвача Dauntless, 2 кръстосвача от клас Lierator, 3 или 4 фрегати С-9600, 1 фрегата С-7900 и 25 ескадрона изтребители X-Wing.

БИТКАТА

По време на бой спазвай няколко правила, които в тежки ситуации, например среща с трикратно превъзхождащ те по численост враг, ще ти помогнат да вземеш със себе си в гроба няколко вражески кораба. Винаги изпращай фрегатите да поемат огъня. Те притискат противника с огън и отвличат вниманието на вражеските изтребители. Нека да стрелят по главните кораби на имперското командване като Звездните разрушители и Супер разрушители. Ако противникът има прехващащ кръстосвач, който прави невъзможен скока в хиперпространството, първо той трябва да се обезвреди. Откъде знаеш дали няма да се наложи стратегическо оттегляне! След фрегатите е ред на изтребителите ти - те трябва да унищожат имперските TIE Fighter-и. Щом вражеските изтребители бъдат унищожени, насочи машините си да нападат останалите фрегати и кораби от среден клас, а не главните кораби. С командните кораби сега могат да се заемат твоите главни сили, които до този момент трябва само контролно да ги притискат с огън и да не допускат да бъдат обстрелвани собствените фрегати. Винаги дръж главния команден кораб с офицерите и командващия на безопасно разстояние от вражеските групировки. Нищо не вбесява така, като неочакваната загуба на няколко генерала. Съсредоточи се на отделните единици, винаги е по-добре да довършиш един или два кораба изцяло, отколкото да повредиш десет, които рано или късно ще се върнат в битката.

КАК ДА ИГРАЕШ, ЗА ДА ПОБЕДИШ

Ако става въпрос за дългосрочна тактика, принципът е прост: развивай се така, че Империята да не знае нищо. Горе-долу между 100. и 200. ден на разиграването ще намериш сектор от другата страна на галактиката. Там пренеси главната си квартира. Спокойно си построй няколко корабостроителници и нападай Империята на собствения й терен с неочаквани набези. В секторите, които са изцяло лоялни на Императора, се постарай на всяка цена - със сила или с шпионски действия, да убедиш една планета във възгледите си. Там не строй мини или рафинерии, а минимум два генератора на поле и две оръдейни кули за планетарна защита. Добре е към комплекта да добавиш казарма и много силен гарнизон от порядъка на девет полка Mon Calamari. Оттам ще можеш да водиш диверсионни действия и да се ориентираш в събитията в дадения сектор. Такава дупка в територията й много ще вбеси Империята, следователно можеш да очакваш опит за възвръщане на планетата. Този начин на игра служи за отвличане на вниманието на Империята от по-важните райони на дейността ти. ***Условие*** за победата на Бунтовниците е завладяването на Coruscant и пленяването на Императора и лорд Вейдър. При нападението на Coruscant очаквай няколко десетки ескадрона изтребители и няколко по-тежки кораба. Но унищожаването на флота на орбита над имперската столица не означава още завладяване на самата планета. Наистина след такова поражение в сектора Seswenn, където е Coruscant, поддръжката за Империята намалява, но не разчитай, че всички системи сами ще паднат в ръцете ти. Coruscant със сигурност се охранява от два генератора на планетарно поле и няколко батареи лазерни оръдия. В тази ситуация преди да правиш десант се постарай да извадиш от строя единия генератор чрез командоси или наемници. Без това цялата експедиция отива нахалос. ***Обърни*** внимание: в началото планетите са по-благосклонни към Бунтовниците. Твоите дипломати по-лесно набират членове за Новата република, а на планетите, принадлежащи на Империята, почесто избухват въстания. После правителствата започват да постъпват по-благоразумно и решително подкрепят по-силния в дадения сектор. Използвай това преди Империята така да те опердаши, че само Yavin да остане на твоя страна. ***Последна*** забележка - внимавай с Хан Соло! Той е прекарал по някакъв начин Джаба и всички ловци на награди го преследват ожесточено. Обикновено ловците намират Хан и предават информацията на Империята, а тя изпраща свои „специалисти" да го отвлекат или направо да го ликвидират. ***Ако*** някой иска да опознае подробно света на REBELLION, му препоръчвам добрата енциклопедия, съдържаща се в играта, която описва точно всеки персонаж, сграда и кораб. Там се разбира кой с какви възможности и с какъв коефициент е, кои кораби имат най-много оръдия по бордовете и кои на носа или на кърмата.

След няколко прекарани с REBELLION нощи сънувах, че бягам от Императора, който иска да ме изпече със светкавиците си. А на теб пожелавам поне длъжността капитан на кръстосвача на Mon Calamari. -GM-

Coolhand/LucasArts
PC WIN'95
Min. Pentium 90, 16 MB RAM
Оценка 7/10

Продължава от брой #2

TOMB RAIDER 2

п-та дълга бойна разходка

НА ПАЛУБАТА

Отдясно изскочиха двама типове, единият от тях с огнехвъргачка. Застрелях ги. Взех пушкалото и поех вляво към изхода. Скочих във водата. Излязох от нея с няколко скока и взех ключ. Стигнах до входа на подводен тунел. Нападна ме побъркан водопроводчик. Застрелях тип с огнехвъргачка и преместих сандъците така, че да открият входа. Използвах ключа и влязох в тунела, чиято по-нататъшна част беше наводнена. Преместих лост под водата и се върнах обратно на мястото, където по-рано се мотаеше типът с огнехвъргачката. Дръпнах лост и отново се върнах на мястото, където преди малко под водата използвах лост - сега там нямаше вода. Избутах сандъка от входа на тунела. Бягайки по него, достигнах голяма зала с вода, в която се плацикаха двама леководолази. Преплувах я под вода и излязох на сушата вляво от понтона. Гръмнах водопроводчик, взех пълнители за узито и тръгнах по брега. Стигнах до тунел, където зад завоя застрелях двама. Добрах се до аптечка и се спуснах в една яма с изход точно над понтона. Паднах безболезнено. Взех стрели за харпун и ключ. Затичах се по познатия коридор и при трупа на негодника, когото преди това застрелях, завих вляво. Озовах се на палубата на кораб след продължително изкачване. Убих двама мизерници и се спуснах на палубата с басейна. Гръмнах двама водопроводчици и тип с огнехвъргачка. Слязох една палуба по-надолу и скочих на островчето вдясно от кораба, от него - на другото, а следващият скок ме отправи на дъното на преобърнат кораб. Минах от другата му страна и се спуснах към ръба надолу. Стигнах до свивката на кила, откъдето прескочих към коридора в стената на пещерата. Достигнах тичешком стръмна стена. Преодолях я, скачайки по по-плоските скали. Стигнах до най-високото място на кораба, където намерих люк, който не издържа на напора ми. Размазах един гадняр и издърпах сандък от стената - шалтерът зад него отвори врата към другата част на кораба. Употребих ключа в кабината, после притичах по падащите плочи на пода. Следва шалтер и следваща отворена врата. Добрах се по стълбите до коридор, завършващ с отвор над ръждясал контейнер. Скочих и вдигнах ключ. Стигнах до затворената врата при преобърнатия кораб - ключът я отвори. Влязох и взех знака на Серапис.

ТИБЕТСКИТЕ ВЪЗВИШЕНИЯ

Застрелях орела и продължих. Прескочих първите падащи ледени блокове, а от следващите се скрих в скалната ниша. Прехвърлих ледената стена, която се разпадна на парчета. Плъзнах се по склона. Задържах се за стената и се покатерих до прохода вдясно. Нападнаха ме два орела. Спуснах се внимателно надолу, пазейки се от падащи висулки. Заобиколих водата, за да стигна до върха на ледената стена - там имаше барака, двама любители на оръжието с черни плетени шапки и снежен скутер. Яхнах скутера и дадох газ. Прегазих безумеца, който се изпречи на пътя ми. Стигнах до широко пространство с трамплин по средата. Преминах по него диагонално така, че да се приземя отдясно на скалната козирка - където имаше повече място. Слязох от скутера и си разчистих пътя напред, т.е. разместих два ледени блока и се разправих с планинската фауна. Продължих със скутера, внимавайки за коварни ями. Стигнах до раздвояване на пътя (разделяше го ров) и най-напред завих вдясно. Добрах се до края на коридора, слязох от скутера и вдигнах лоста нагоре. Върнах се до разклонението, премазах двама негодници и тръгнах вляво. Слязох от скутера след голям скок над пропаст, когато вече нямаше накъде да се кара: отпред се простираше голям ров, а от дясната страна - ледени блокове, готови да се свлекат надолу. Слязох много внимателно по стената до долния коридор. Взех ключа и гръмнах един тип, а за да се измъкна, дръпнах лоста. Върнах се до скутера и преминах с него отстрани на рова. Стигнах до зала с леден под и използвах придобития ключ, за да спусна моста. Преминах по него и дадох газ при знака за лавинна опасност. Върнах се в залата - предизвиканата лавина беше разбила леда. Намерих поредния ключ. Взех го, но мигом се появи и замина за небитието въоръжен хубостник със скутер. Върнах се с новия ключ в бараката, откъдето бях взела скутера. Награбих пълнителите и преместих лоста, намиращ се в ъгъла. Чакаха ме отвън трима любители на ските. Изскочих от отворената врата. Застрелях един хахо и се погрижих за скутера му. Подминах ямата отляво и се спуснах по покритото пространство. Застрелях други двама на скутери и преместих каменния блок. Разправих се с поредните мишени и засилвайки скутера, влетях във водата. Изплувах на повърхността и там намерих проход.

МАНАСТИРЪТ BAFKHANG

Убедих се веднага, че не всички будистки монаси са пацифисти - поне тези със сигурност не бяха. Застрелях монасите копиеносци. Покатерих се по стълбата срещу входа за манастира. Отървах се от орлите и когато преходът ми по стената завърши със скала, скочих вдясно, а после се хванах за ръба на скалата по-долу. Добрах се до прозорците на манастирската библиотека. Нападна ме още в коридора монах с копие, а от прозореца изскочи тип с автомат. Завих по левия коридор, където пък завих вдясно. Попаднах на монах, а отзад изгря тип с плетена шапка. Покатерих се по стълбата и излязох в сърцето на манастира при олтара на божеството. Взех ключа и излязох по десния коридор, без да се изненадвам много-много от търкалящите се камъни. Задействах осветителни гранати и завих вляво. Стигнах до басейн и скочих във водата. Доплувах до подводен коридор. Скочих и паднах във вода, която смекчи удара. Запалих осветителна граната и ловко се изнизах покрай три опитващи се да ме сдъвчат челюсти. Покатерих се едва-едва до по-горното помещение, но милост няма - отсреща монах и тип с узи. Поех към тъмното помещение. Нападна ме негодник с автоматично оръжие. Вдигнах молитвен свитък, което потуши огньовете. Скочих над тях, в съседната зала преместих два сандъка, а по стълбата стигнах до познатите коридори. Минах край олтара, но това не помогна - нападна ме тип с оръжие. Върнах се в залата и с ключа отворих вратата към залата с олтара. Застрелях монасите, както и гадовете с автомати, които се появиха от портата. Тръгнах по десния коридор (като се гледа от входа). Прескочих над остриетата и убих монах. Взех ключа и се върнах в залата със статуята. Тръгнах по коридора от дясната й страна. Завих пак надясно и застрелях монах. Стъпих на решетка на пода - тя се отвори и от падане се спасих, хващайки се за стъпалата на стълбата. Тръгнах по горния коридор с прозореца в края. Атакуваха ме отзад трима с автомати, а отдолу трима монаси с копия. Покатерих се по стълбата до купола, откъдето взех друг молитвен свитък. Върнах се в коридора и тръгнах направо, за да срещна двама активни монаси, а после и поредна група юнаци с автомати. Преодолях ги и трудът ми



бе възнаграден с нов ключ. Върнах се с него в залата със статуята и отворих вратата в пода. Употребих новия проход, но се оказах зад затворената до този момент врата, която отворих, без да внимавам. Премерих сили с трима негодници с пукала - познайте какво стана. Обърнах се и поех през малък каньон. Изкачих по стълбата едно ниво, а след висящия мост стигнах до неголямо помещение. Взех пак молитвен свитък. Върнах се в залата с олтара и се насочих към централната порта. Стигнах до перпендикулярен коридор, в края на който завих вляво. Използвах единия ключ, за да се сдобия с друг - за покрива; входът е прикрит от две колела с шипове. Преместих лоста и прескочих загасналите горелки. Завих вляво и се саморазправих с монаси и типове с плетени шапки. Преместих лоста и слязох надолу. Взех двете каменни бижута и се върнах горе. Употребих първото бижу още на покрива и в раницата ми влезе още един молитвен свитък. Върнах се при олтара и покрай статуята се добрах до нишата отляво, където употребих другото бижу. Слязох в помещението под статуята и по коридора се добрах до ручея. Преместих лоста. Спрях водата в горното й течение с един сандък. Слязох в празния вече басейн. Преместих поредния сандък. Взех петия молитвен свитък и поех към помещението от лявата страна на статуята. Поставих всичките пет свитъка по местата им - вратата се отвори, а в отворената зала използвах намереното на кораба Серапис.

КАТАКОМБАТА TALION

Слязох по стълбището, за да избегна падащите висулки. Застрелях йети и преместих лоста. Върнах се по стълбата, прескачайки горната платформа. Застрелях гепард и с подозрения за висулки слязох встрани от стълбището. Стигнах до голяма пещера, а отзад изскочиха двама въоръжени бандюги. Скочих на платформата. Предизвиках ледопад. Спасих се със скок в басейна. Излязох от водата и се покатерих на скалната козирка вдясно от мястото, където преди малко имаше шипове. Притичах по разпадащите се скални плочи и хванах стълбата. Помогнаха ми да стигна до лоста два скока назад. Вдигна се клетката, защитаваща маската. Взех я. Слязох в басейна - вече без вода, а шлюзовете на дъното му бяха затворени; в тъмния коридор за малко не попаднах в яма с шипове; портата отвори новопридобитата маска. Отстраних се от пътя на търкалящата се скала и гръмнах четири гепарда. Скочих от стълбището върху каменната козирка отляво. Дотичах до заледената вода, но попаднах на още гепарди. Покатерих се по-нагоре отляво под висящия мост и слязох във водата. Взех поредната маска от дъното. Върнах се в залата със стълбището, където чрез маската влязох във вътрешността на сградата. Оказах се в огромно помещение, чиито истински размери са неясни заради пълната тъмнина. Запалих осветителна граната и тръгнах вляво. Преместих лоста и влязох зад вдигнатите решетки. Нападнаха ме йети. Преместих камъка, намиращ се вън до решетката и дръпнах лоста зад него. Отвори се вече позната врата. Минах по два висящи моста. Скочих на счупената стълба, за да скоча после във водата. Плувайки, газейки и тичайки, стигнах до голямата порта, но тя беше затворена - отваряше я лостът, намиращ се по-горе. Скочих на стълбата, а после и назад и нещата се оправиха. Дръпнах поредния лост в помещението и отворих вратата при стълбището, до което достигнах. Прескочих ямата, избягвайки ледените топки, които избиха проход в дясната стена. Застанах върху двата квадрата, които се открояваха върху пода на това помещение, но хукнах към вратата вляво. Бързах, защото вратата зад нея се затваряше. Слязох по стълбата надолу.

ЛЕДЕНОТО МЯСТО (ICEPLACE)

Стрелях в камбаната и се отвори врата. Влязох в голяма зала - в клетка в по-високата й част се мятаха йети, а на земята имаше трамплини, чиято употреба означава да се засилиш и да скочиш върху тях. Скочих върху един от наредените трамплини и постигнах по-високи нива. Дръпнах лоста и се върнах долу, за да разбера обаче, че клетката с йети вече е отворена и чудовищата са свободни. Застрелях ги вкупом. Прибрах се в коридора над клетката, застрелях йети и дръпнах пореден лост. Слязох и рипнах върху поредния трамплин, достигайки до импровизираната лавица, останала от предишното използване на лоста. Гръмнах камбаната и се върнах в централната зала. Скочих на трети трамплин: разнесе се камбанен звън и двете решетки, блокиращи достъпа до още един трамплин, се вдигнаха. Скочих на него и горе накарах да зазвучи и третата камбана. Качих се по стълбата зад решетката, която се вдигна. Тръгнах по тъмния коридор с осветителна граната. Нападнаха ме бели тигри, а в края на пътя намерих маска. Върнах се по същия път, но преди да изляза от тъмния коридор, завих вляво. Нападна ме йети само няколко завоя по-нататък. Успях, включително и да сляза, без да се надяна на шиповете. Излязох на балкона на сградата и поставих маската на мястото й. Върнах се в тъмнината и се озовах на подвижния мост. Дотичах до лоста. Дръпнах го, което пък доведе до изливане съдържанието на близкия котел върху леда и така се образува проход. Скочих в него, вдигнах предмета на дъното и заплувах вдясно. Атакуваха ме на брега четири йети. Тръгнах напред през пещерата и до големите ледени стъпала пак ме нападна йети. Стигнах до зала с множество ледени топки - накарах ги да се затъркалят и едва след това слязох и аз. Прескочих пропастта и по ледената стена се покатерих горе, за да падна веднага долу. Ударих гонга. Вдигнах тубата в помещението под гонга и излязох навън.

СВЕТИЛИЩЕТО XIAN

Тичах право към олтара с кинжала. Налетях на капани и бях изхвърлена далеч от целта - трябваше да се върна или поне да се измъкна. Изплувах при храма в скалата, на чиято лява страна имаше трамплин, а на покрива - лост, повдигащ близката решетка. Отидох там, слязох и някакси се прехвърлих над бълбукащата лава. Озовах се в коридора от другата страна, където ме чакаше двуетапно катерене над шипове със скок над пролом, преодоляване на малко езерце с лава и приземяване до пакет с гранати. Покатерих се до лоста, който отвори вратата към храма. Скочих във водата и вече бях в него. Преминах край множество мълчаливи пазачи, които изпълваха храма, и стигнах до зала с лава. Изпълних няколко скока с пързаляне по стръмни повърхности, за да се добера до другата стена. Влязох в коридора, но тук се задействаха капаните. Паднах - от двете ми страни се сближаваха стени с шипове, а пред мен имаше лост, отварящ врата отзад. Хукнах и докато се изкачвах трябваше да се пазя от три търкалящи се камъка. Достигнах съвсем тъмна зала. Извадих осветителна граната и намерих лост, който отваря пътя към поредната стълба, но пуска на свобода един тигър. Слязох по стълбата, затруднена от летящи остриета. Избегнах сръчно остри колела, които кръжаха в долната зала. Оказах се

следва на 50 стр



NO ??? EXIT

отново в храма, но на по-горното ниво. Натиснах шалтера вляво и побягнах към портата от другата страна. Преитичах около торби със стърчащи шипове и спрях при ров с лава. Превключих десния шалтер, после левия и с пълна пара притичах по образувалото се мостче. Стигнах до твърда почва, но продължих да тичам, защото започна да ме гони един камък. Скочих в края на гредата и се хванах за стърчащата лавица под статуята на дракона. Взех маската. Дръпнах лост в стаята зад главата на дракона, което доведе до появата на няколко островчета в морето от лава.



Придържах се към лявата страна и след няколко скока достигнах трамплина, а чрез него - и постройката. Продължих хода си там, скачайки от една плоска платформа на друга и внимавайки за падащите отвреме навреме камъни. Стигнах до залата в горния ляв ъгъл. Издърпах от стената един камък и дръпнах лоста в поредната стая. Слязох надолу, знаейки, че камъкът зад гърба ми ще полети веднага след мен. Излязох отново на горната платформа на храма - долу обикаляха тигри. Отворих вратата с помощта на маската. Избегнах търкалящо се колело с шипове, притичвайки от една до друга ниша в стената. Преместих три лоста, пришпорвана от спускащия се таван. Покатерих се до водопада и застрелях рибата. Дръпнах лост под водата и изплувах в коридор. Стигнах до поредния лост, но дори не го пипнах, а само завих вдясно. Дръпнах два лоста и връщайки се към повърхността, дръпнах и пропуснатия - благодарение на това течението ме грабна и ме изнесе на повърхността. Изплувах в нов коридор и дръпнах лост.



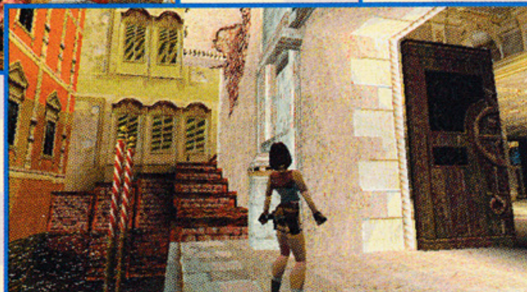
Върнах се при главния басейн и дръпнах намиращия се там лост. Добрах се до горното помещение, тъй като нивото на водата се покачи. Взех пълнители и влязох в дясната стая. Дръпнах лост, а приближаващата се стена ме убеди да поема вляво. Паднах във водата и невероятно бързо преплувах десетина метра. Намерих ключ и изплувах на повърхността. Доплувах до златна ключалка и използвах ключа. Продължих с плуване по новооткрилия се коридор вдясно. Дръпнах лост и по лявото разклонение излязох на повърхността. Тръгнах по коридори, покрити с гигантски паяжини и населени със също толкова гигантски паяци. Стигнах до гнездото им и се покатерих нагоре. Придържах се към стените на залата и с няколко скока се добрах до прохода, водещ нагоре. Взех сребърен ключ и поех към мястото до храма, където бях видяла ключалка със същия цвят.



Покатерих се горе, внимавайки за падащи камъни. Застрелях два тигъра до висящия мост. Заобиколих бодливото колело и минах край още едно, неподвижно. Дръпнах шалтера зад моста. Върнах се по пътя, по който дойдох - с едно наум за започналото да се търкаля по моста колело. Заобиколих второто колело, въртящо се по тясната козирка, завих вляво и чрез трамплините се качих горе. Намерих се в голямата зала с лавата. Преодолях я, минах край ключалката и изтичах към стълбата. Дръпнах лоста горе и скочих за ключа. Плъзнах се по опашката на дракона и се върнах при ключалката. Скочих на другата стълба и се покатерих горе. Реших да се кача на втория дракон, разположен отляво. Прехвърлях се по островчетата, докато в крайна сметка стигнах до опашката му. Изкачих се по стълбата, макар че малко ме затрудни избягването на остриетата и скоковете назад с обръщане от стъпало на стъпало.

ЛЕТЯЩИТЕ ОСТРОВИ

Слязох долу и взех Мистичната табличка (Mystical label), след което скочих на острова вдясно от руините. Застрелях каменния пазач и отидох до десния край на острова при другите двама пазачи. Увиснах на ръба и се спуснах едно ниво по-надолу. Дръпнах лост и тръгнах по зелената повърхност. Скачах над черното пространство от остров на остров, катерейки се отвреме навреме, докато стигнах до горната част на ръждясала клетка. Нападнаха ме двама летящи пазачи. Слязох по-надолу до единственото място, откъдето беше възможно да скоча, и влязох под ъгъл в клетката. Дръпнах лост и се върнах при руините, където се отвори люк. Взех втората Мистична табличка и с нея тръгнах към нещо подобно на летяща ключалка. Подредих предметите по местата им и вратата се отвори. Застрелях пазача и поех вляво. Прескочих зеленото кълбо, което започна да се търкаля след мен. Скочих на островчето и щом камъкът зад мен пропадна надолу, мигом рипнах назад заради задаващия се отпред камък. Преместих се на дясното островче и се възползвах от въжето.



Спуснах се на моста и хукнах към отвореното помещение - когато от пазача остана купчина камъни, дръпнах лост. Застрелях поредни двама пазачи и се отправих към поредно въже с колче. Държах го чак до края на спускането, където веднага се хванах за стената. Качих се горе и повторих спускането по предишното въже. Слязох много по-надолу този път, защото пътят не беше блокиран. Обърнах се и прескочих на дясната козирка. Примъкнах стоящия в средата камък така, че да достигна горната платформа. Пречеха ми двама пазачи. Дръпнах лост и слязох на моста към рова с лавата, за да задвижа следващия лост. Качих се пак горе и скочих в отвора в лавата. Стигнах до лост, а после по подводния тунел доплувах до



по-малко помещение. Дръпнах лост и заплахата от остриетата спря. Върнах се горе в залата, където преди това местих камъка. Преместих го отново, този път колкото може по-близо до мястото, откъдето дойдох. Добрах се по този начин до по-горното ниво на коридора, но пътят ми беше блокиран от решетка, повдигаща се от лост зад шиповете, които трябваше да прескоча. Скочих надолу и дръпнах лоста. Развихри се същински ад - нападна ме цяла тълпа пазачи и други гадняри. Разчистих терена, дръпнах два лоста и се върнах горе. Минах през втората порта. Катерих се дълго чрез многобройни скокове с обръщане. Маневрирах много, но накрая стъпих на твърда почва. Домъкнах си камъка под пръта и се спуснах.

ПЕЩЕРАТА НА ДРАКОНА

Взех пълнители и тръгнах напред. Прострелях всичко, което се мярна насреща ми, и дръпнах два лоста. Гръмнах в тъмното помещение куп негодници, мятащи кинжали. Намерих до един от тях Мистична табличка, която отвори близката врата. Минах по късия коридор и стигнах до голямо открито пространство. Доближих олтара, на който лежеше някой. Светна, загърмя и се появи дракон, бълващ огън. Извадих кинжала от тялото му, когато падна. Всичко започна да се разпада. Избягах.

У ДОМА

Нападнаха внезапно. Скочих към гардероба с оръжие до леглото. Размазах негодниците, които се бяха вмъкнали в спалнята, а после излязох пред къщата и довърших клането.

Време е за сън!

-GM-

Core Design/Eidos
PC WIN'95
Min. Pentium 100, 16 MB RAM
Оценка 7/10

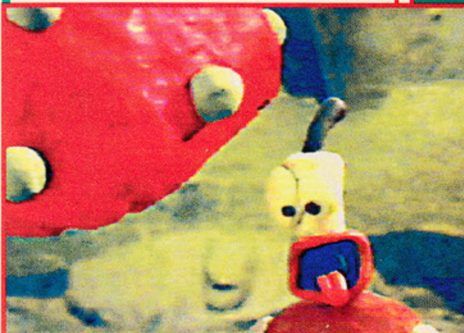
Ти Въросваш, аз Отвръщам
Само го погледни! Не си виждал по-тъпа физиономия с по-олигофренска стойка. Най-тъпият пластелинен човек. Тромав, с ръце до под колената, а докато се чуди какво да прави, си бърка в ушите и вади от там гнусотийки, които разглежда с кеф. Но с какъв маниер! Дами и господа, представям ви Клаймън, братът на Уили. Той има тежката световна мисия да оправя бъркотиите на Уили, който никак не е по-различен от самия него. Желая ви приятно прекарване с Клаймън. Забавен е, макар че отвреме навреме доста изнервя, защото е глупак - аз му казвам какво да прави, а той все наопаки.

THE NEVERHOOD

КРИТИКА (+)

DREAMWORKS INTERACTIVE са се постарали. Напоследък те гледат да изпипват нещата. Както в ESCAPE FROM HORRORLAND например, където в графично отношение са надминали себе си. Парчетата в THE NEVERHOOD са просто върхът. За тях с чиста съвест давам 10/10. Играта е направена с голямо чувство за хумор и това доста забавлява геймъра. Друг голям плюс е, че е 100% логическа. В нулевия брой на списанието споменах, че любителите на такива игри са на изчезване, но явно не е съвсем така - феновете ни от Варна веднага ми възразиха. ***Графиката*** не е лоша, но май е можело още малко да се пипне това онова. За нея давам оценка 7/10.





КРИТИКА (-)

Въпреки че от INTERAKTIVE са се постарали да направят нещо оригинално, мисля че на места доста са се престарали с логическите задачки. Понякога те са толкова сложни, че трябва или да си вундеркинд, или да разиграваш милиони комбинации до безумие и да си скъсаш нервите, за да продължиш. Та точно затова, за да е по-голямо удоволствието от играта, ще ви издам част от ходовете, които би трябвало да предприемете. Оттук нататък: ЗАБАВЛЯВАЙТЕ СЕ!

Стая #1

Събуждам се затворен в една стая. ***Сега накъде?*** Дръпни ръчката на стената три пъти, за да отвориш вратата. ***Залостен*** съм в стая с летящ капан на Венера и висящи от тавана пръстени! Всеки път, когато натисна бутона на вратата, получавам юмрук по мутрата. ***Какво да правя?*** Избутай въздушния капан директно под четвъртия пръстен вдясно. Скочи и сграбчи пръстена. Летящият капан скача и захапва пръстена точно, когато ти се приземяваш. Отваря се вратата, през която можеш да излезеш. Междувременно, докато си в стаята с летящия капан, дръпни всички ръчки. Това ще ти е полезно за по-после. ***Влязох*** в сграда, където една фигура виси от тавана заедно със странен телевизор. ***Какво да предприема?*** Странният тв-подобен екран всъщност е монитор, върху който след кликване се отчита състоянието на висящия вляво динамитен човек и лавиците с динамит вдясно. Целта на упражнението е да се заменят шашките от динамитния човек с истинските динамитни пръчки от лавиците. Ще направиш това чрез кликване върху квадратчетата на фигурата, които нямат фитили. Продължавай да работиш с мишката, докато на всяка кутия не се появи фитилче. Можеш да проверяваш напредъка си като излизаш от панела и поглеждаш висящата фигура. Щом пренаредиш всички пръчки динамит върху висящата фигура, тя пада на пода. ***Добре,*** изградих динамитния човек, но той просто си стои там. ***Какво да го правя?*** Засега нищо. Излез от стаята през другата врата, открий латерната и кликни върху нея. За да я намериш, тръгни към рисунката с рака на стената и завий вляво. ***Лудо*** чудовище ме преследва до стаята с динамитния човек и не ме пуска да се върна обратно! ***То*** събаря кутия кибрит от прага над вратата. Вземи го. Щракни върху динамитния човек и го избутай към чудовището - повече няма да имаш проблеми с него. ***Влязох*** в постройката с „H“ над входа и се озовах в стая с вентилатор на тавана. Вглеждам се в кафявата кутия с няколко квадрата, обособени в нея. ***И какво?*** Подреди тези квадрати под формата на буквата „H“. Трите кафяви сегмента трябва да са отдясно. Щом ги подредиш както трябва, се отваря врата от дясната ти страна. ***Продължавам*** да намирам кафяви плочки по пода. ***За какво ми са?*** Плочките са касети със записи. Поставени в някой от многото видеокасетофони, те ти разкриват историята на Neverhood и ти помагат в твоето начинание. Пластелинчо (твоят пластелинен тъпак) прибира плочките, ако кликнеш върху тях. За да ги изгледаш, натисни централния бутон на който и да е видеоплейър, а после кликни върху записа, който искаш да изгледаш. ***Разхождам*** се на-

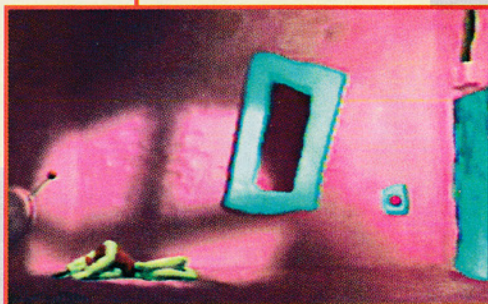


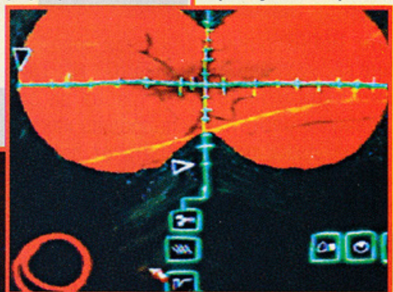


следва на 52 стр



сам-натам из коридора и чета ли чета! *Ще свърши ли някога това?* Не се мъчи да изчетеш цялата история. Докато си в коридора със записите, запали осветлението и вземи лежащата на пода чаша. Натисни бутона до входа на следващото помещение и слез надолу. При пуснато осветление виждаш поредна плочка, а при загасено - кодове върху стената. Препиши ги, ще ти потрябват. Излез нагоре и натисни бутона до вратата. Иди до края на коридора със записите и вземи видеокасетата оттам - ще ми благодариш по-късно. **Стоя** пред малка къщурка. Щом стъпя на големия бутон на земята, нищо не става; позвъня ли на звънеца, вратата не се отваря. *И какво да правя?* Първо трябва да си унищожил Ракоподобното чудовище, ще ти е необходима и стъкленицата от коридора със записите. Върни се в зоната, където те преследваше чудовището. Потърси кафява врата; тя е точно срещу червения храст. Вътре ще намериш глава на Трансрейтър, под която има червен бутон. Натисни го, за да активираш водата. Върни се при малката къщурка и стъпи върху бутона на земята. Кликни върху водата и, ако чашата е в теб, Пластелинчо ще пийне







вода. Натисни звънеца на вратата и ще чуеш ясно очертани тонални звуци. Възпроизведи точно тези тонове, като сипваш определени количества вода във всяка фуния (няма нужда да се наливаш с вода след всеки опит). Когато възпроизведеш точно мелодийката, вратата се отваря. Ако не си много музикален и не си пял в училищния хор, правилното решение е 3-1-2-0-4. **Влязох** в къщурката, но на монитора се появи някакъв тип и започна да ми крещи. *Какво да го правя?* Не му обръщай внимание, той само се мъчи да разсее неподготвения приключенец. **Стигнах** до най-крайната стая на малката къщурка и видях дупка в тавана. *Как да се измъкна оттам?* Коловете трябва да се удължат, така че Пластелинчо да се изкатери по тях като по стълба. Налага се да се върнеш в коридора със записите и да натиснеш съответния бутон, ако вече не си го направил. Тази команда е достатъчна за изкачване в малката стая. **Влязох** в тунел и стигнах до зелена врата с три топуза на нея. *Как да ги завъртя, за да отключа?* За да решиш тази загадка, трябва да си преодолял всички задачи преди нея и да си натискал три бутона в различни части от играта. Първият (син) е разположен под стълбите в коридора със записите (вземи асансьора). Вторият (оранжев) се намира на тавана в Малката къща. Третият (бял) е достижим с количката, с която се стига до центъра на спиралата в пещерата, обитавана от чудовището. Ако вече си направил това с кликване върху трите бутона, вратата не е заключена.





Прекосих моста и влязох в сграда. Вътре намерих плоча с пластелинени фигурки върху нея. *Какво да ги правя?* Подреди фигурките правилно, като се стараеш изображенията на тях да съвпадат с онези, които вече са поставени на плочата. **Наредих** фигурките и кликнах върху бутона накрая, но те само потънаха и изплуваха отново. *Защо?* Току-що си направил всъщност модел на мост. Задачата ти е да го превърнеш в стъпала, които слизат до дъното на езерото. Следващият ти ход е да идеш до оръдието отвън вляво от стаята, в която си. **Седя** на пулта на оръдието. Има всевъзможни копчета за индикатори и превключватели. Натискам едно и оръдието гръмва. Виждам как езерото се изпразва. *Сега какво?* Върни се в Западната зала, т.е. в стаята с пъзела, който се мести нагоре-надолу. Кликни в края му, за да спуснеш стълбата. Върни се и ще видиш, че моста е станал на стълба. **Кликвам** върху радиото, но нищо. *Къде греша?* Щом мълчи, върни се там, откъдето започна играта, и издърпай верния пръстен, ако не си го направил в началото - затова още тогава ти казах да дръпнеш всички пръстени! **Радиото** свири весели мелодии. *Какво друго прави?* Ако го нагласиш на определена

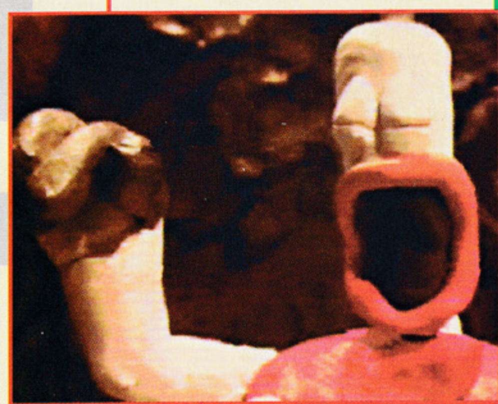


станция, звучащата мелодия отваря врата към лабораторията. Подсказката за това е на нивото на езерото. За да я намериш, вземи шашавата количка от дъното на пресъхналото езеро и се разходи по лабиринта. Запомни мелодията горе. Там някъде ще видиш и три стъклени колби. Запомни добре нивата им! **Намирам** се в стаята с голямото стъклено кубе. Влизам в него. Натискам бутоните, но никакъв резултат. *Как да си помогна?* Когато светлините са запалени, виждаш името Bobby на външната страна на машината. Буквите от името съответстват на цветове от спектъра на видимата светлина. Ако си пропуснал този английски урок в училище, то е нещо такова: ROYGBV - където R е червено, O - оранжево, Y - жълто и т.н. Нареди кристалите в машината така, както са подредени буквите в името. Когато излезеш, отново си смален. **В** малка зелена лаборатория съм. *Накъде да вървя?* Излез и се качи по



стълбите през малката врата в следващата стая. Попадаш в малка лилава лаборатория. Уголеми се, като разпределиш правилно течностите в стъклениците. Правилната пропорция ще научиш, ако се разходиш с колата от нивото на езерото до мястото с трите стъкленици и запомниш нивото на течността във всяка от тях - ще го правиш, щом не си го сторил, когато ти го казах по-преди. Нивото, впрочем, е различно за всяка игра. Сега отивай обратно в зелената лаборатория. Качи се по стълбите, виж нивото на течността в стъклениците до прозореца и попълни стъклениците в зелената лаборатория в същите пропорции. Сега си отново голям. **Голям** съм и съм в стая със статуи и колони. Обаче не виждам никакви врати. *Как да изляза?* В дясната страна на стаята едната статуя прилича на глава, от която стърчи стълба. Зад нея има бутон. Натисни го и стълба се спуска от тавана. **Предизвиках** събиране на света и се телепортирах в розова стая, но вратата ме удря по главата. *Как да се измъкна?* Бягай! **Намерих** още едно от чудатите неща, върху които се показват някакви символи, когато им натиснеш червения бутон. *Как да реша загадката с осемте магически символа?* Първото от тези странни неща, което намери при оръдието, крие тайната. Върни се и си припомни реда на символите, след което ги подреди по същия начин във второто нещо. Номерът е във втората джаджа да се повтори редът от първата. Прерисувай символите по реда на появяването им от първата. Редът е различен за всяка игра. **Заседнал** съм в стая с шумна мишка и голям жълт бутон на пода. *Да стъпя ли на бутона?* Стъпи и наблюдавай как мишката се извисява. **Стигнах** до загадка, където една мишка бяга през много дупки. *Как да постъпя?* Добери се до дупката долу вдясно. При това, следвайки носа си. **В** червената стая съм се втренчил в бяла стена с малки квадрати по нея. На квадратите има картинки. *Какво да ги правя?* Тази задача е подобна на предишната със запаметяването, но е малко по-сложна. Подреждай картинките по двойки, като ги отваряш. Ако изпуснеш дори само една, те ще се разпилеят, затова записвай! **Гледам** един панел, на който има три картини с номера до всяка една, а едно мече виси от гредата над тях. Объркан съм. *Какво става?* Объркани приятелю, смени номерата. Изравни номера с този на картината в червената стая и натисни жълтия бутон. Мечето се наклонява на другата си страна. **Преместих** мечето, но робот застана на мястото му. *Сега накъде?* Иди до оръдието и пръсни канчето на робота Бил. Не стреляй хаотично - снарядите се разбиват в стената! Вкарай верните символи и пароли, с които да насочиш оръдието към Бил. Символите са в приземната част на коридора със записите, където ти натисна синия бутон. За да ги видиш, светлините трябва да са изгасени. Втората част от символи е в гъбата, но до тях стигаш, ако паднеш в дупката. Щом въведеш символите в таблото на оръдието, кликни върху стрелите, които се появяват на оптиката. Оръдието се мести нагоре и надясно. Натисни червения бутон. **Застрелях** робота Бил. *Но дали не я загазих здравата?* Не. Върни се при него и го виж как е. **Влязох** в тази стая през голяма осеяна със зъби врата и открих цвъртяща мишка. *Какво да я правя?* Върви надясно и кликни върху лилавата врата. Ако имаш и трите ключа, Пластелинчо ще ги вкара в ключалката на загадката. Твоята задача е да ги подредиш във вярната последователност. Въпросните три ключа са проста работа. Първият ключ е на балкона в замъка. С втория ще се сдобиеш с количката от пещерата, където живееше чудовището - в последната стая, до която може да се стигне с нея. Третия ключ ти се дава като бонус в момента, в който събереш всички 20 записа за видеокасетофона и видиш цялата история. **До** сега съм намерил 19. *Къде по дяволите е последният?* Иди до края на залата със записите. Дискът е на пода. Помниш ли, казах ти да го вземеш, когато преди беше там! **На** балкона съм, а ключът лети над мен. Как да го взема? **Вдигни** карфицата от земята, вземи асансьора в замъка, иди на балкона и спукай балона. **Намирам** се в стая със страшно много пръстени и един летящ капан. *Какво сега?* Прекарай капана под най-крайния десен пръстен. Скочи и сграбчи пръстена. Когато се пуснеш, капанът те изяжда и те изплюва в следващата стая. **Имам** трите ключа. *Как правилно да ги подредя?* Избутай онова глупаво нещо с дръжката, което видя в стаята с канчето за разбиване на масло, на стената до вакуумното устройство. Засмучи го като скочиш върху жълтия бутон. После се върни в замъка и ще го намериш там. Бутни го съвсем леко надясно и върхът му ще се обърне към стената. Дръпни дръжката и ето ти отговора, който търсиш. Постави ключовете в съответните дупки и вратата се отваря. **Вече** реши и тази загадка, събирай видеокасетите и последната мистерия ще ти се разкрие по невероятен начин. Побързай, ти ще управляваш собствената си съдба и тази на целия NEVERHOOD. **Подсказки, бонуси и трикове** Честото отбиване до пощенската кутия, която е под стаята с летящия капан, те захранва с подсказки и помага да разгадаваш следващите загадки. **Записвай** се по-често - ако решиш да излезеш от играта, после ще можеш да се върнеш докъдето си стигнал, без отново да минаваш всички предходни нива.



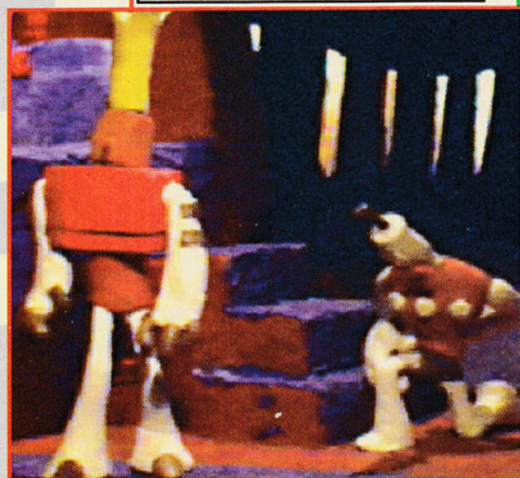


Маестро Боци

Ти Въпросваш, аз Отвръщам

DreamWorks Interactive
PC WIN'95
Min. Pentium 100, 16 MB RAM
Оценка 9/10

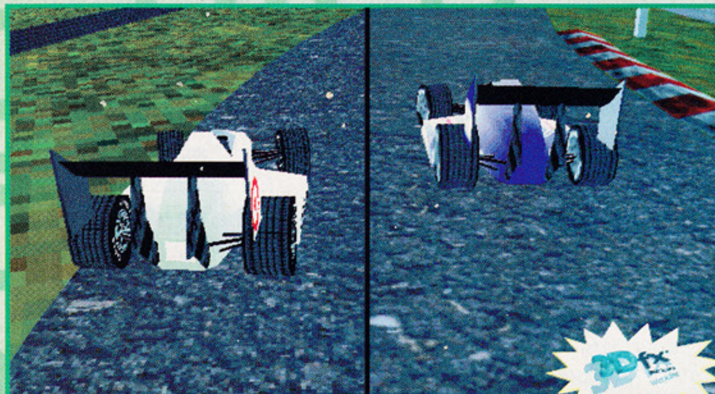




VOODOO 2

Най-мощният 3D ускорител

Какво ни трябва за новите игри, които излизат на пазара? Ускорители на фирмата 3DFX INTERACTIVE. Voodoo и Voodoo 2 засега показват най-високи резултати във всички видове тестове и в игрите. Дори предшественикът Voodoo дава по-добри резултати от другите 3D платки за AGP слот. Voodoo 2 е наследник на графичната карта 3Dfx Voodoo. ***Двойката*** осигурява по-реалистични триизмерни графики и много по-висока точност от другите 3D чипове. Не всички програмни продукти поддържат 3Dfx, но тези, които го поддържат, стават все повече. *Какво й е толкова специалното на Двойката?* Искате да знаете, кое я прави наистина велика освен перфектната графика? **Скоростта!** Игрите, които вървяха в 30-60 кадъра за секунда на Voodoo и даваха добри резултати, при Voodoo 2 са три пъти по-бързи. Например в QUAKE 2 при увеличени изображения на картината се виждат малки ръбчета. Това се дължи на ограничената разделителна способност 640x480 на Monster ***3D. Voodoo 2*** може да качи до **1024x768** в зависимост от обема на паметта на 3D ускорителя, което значително увеличава и подобрява яснотата на изображението. И още: QUAKE 2 работи в 30 кадъра напълно плавно, а на Voodoo 2 действа в над **100 кадъра** за секунда. Представете си само какъв е ефекта! ***За*** разликата в качеството на графиката можете да се убедите от дадения пример. Предимството на Voodoo 2 в сравнение с Voodoo е главно скоростта на полигоните за секунда. Voodoo изчислява до един милион полигон текстури за секунда, а Voodoo 2 - **над три милиона**. За сравнение: телевизионните конзоли Nintendo 64 и Sony Playstation обработват до **300 хиляди** полигон текстури за секунда и са с разделителна способност **320x200**. ***Сметката:*** производителността на Voodoo 2 е три пъти по-голяма, а разделителната способност достига 1024x768. Тези подобрения позволяват на производителите на игри да създават по-сложни 3D изображения с по-качествени визуални ефекти. **Всички игри,** използващи Microsoft's Direct3D, плюс повечето от другите с последната версия на 3Dfx's Glide, вървят на Voodoo 2. Ако употребяват OpenGl драйвър, са направо страхотни. QUAKE качва за секунда **116 кадъра** на Pentium2-266 с Voodoo 2. ***Повечето игри,*** които вървят на Voodoo Rush и Voodoo Graphics, са по-добри на Voodoo 2. Пазарът е засипан с над 400 игри, които поддържат Voodoo 2. ***Voodoo 2*** се предлага за PCI слот и за AGP (Advanced Graphics Port) слот. Voodoo 2 технологията може да използва AGP слот, който е наречен PCI 66 mode. Това просто значи, че Voodoo 2 работи на AGP слота при скорост на системната шина 66mhz вместо 33mhz на PCI слота. Нещо повече - тя е идентична на PCI версията. *Какво е SLI или Scan Line Interleaving?* Това значи, че ако имате две PCI карти, произведени от една и съща компания, можете да ги свържете чрез вътрешен кабел. Едната карта ще изобразява нечетните полета, а другата - четните, което почти ще удвои кадрите за секунда. С други думи, с две карти Voodoo ще постигнете два пъти повече производителност. Ако играта ви работи в 30 кадъра, значи тя ще се качи на 60 кадъра за секунда! Картите Voodoo 2 се продават с 8 или 12 MB EDO RAM, като съответно картите с 8 MB могат да достигнат 800x600 със Z буфериране, а в 1024x768 - без буфериране. Както при Voodoo, така и при Voodoo 2 паметта е разделена на две - съответно 4 MB за цветове и от 4 до 8 MB за текстури. *Има ли нови 3D опции, за да изглеждат по-добре графиките на игрите?* Да, това са **Multiple textures per pixel in a single pass.** Те позволяват всички видове специални ефекти като: осветяване на обекти, детайлни текстури, сенки на обекти, отразяване на обекти, обкръжаващи обекти и много други. С увеличаването на скоростта на кадрите се подобрява и опцията **antialiasing** - изображенията стават по-заглаждени и реалистични. Подобрено е също **филтрирането (bi-linear filtering)**. Освен това Voodoo 2 работи в **24-битов цвят**, т.е. в 16.7 милиона цветове. За по-сериозните играчи предлагам спесификацията на картата Diamond Monster 3D 2, която се продава на нашия пазар за около 220$ с 8Mb памет и 280$ с 12Mb.



Лявата половина на кадъра е с обикновена карта, а дясната - с Voodoo Graphics.

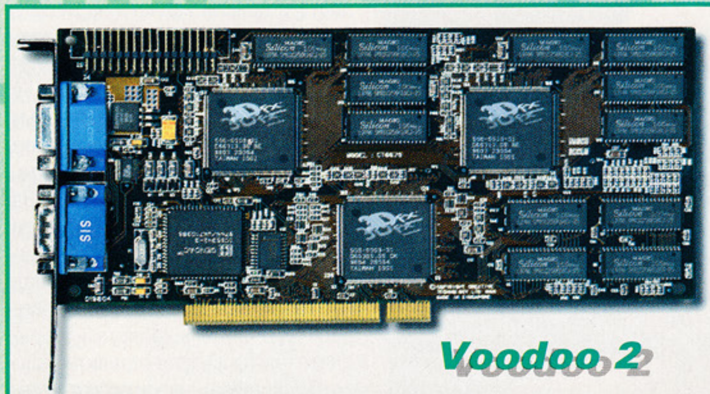
HARDWARE SOFTWARE

Контролер: 3Dfx Voodoo2 Controller; 1 Pixelfx2 PCI Interface & Pixel 2 Texelfx2 Texture Mapping **Bus Type:** PCI 2.1 Compliant. **Памет:** 8 MB EDO DRAM, fixed (also available up to 12MB); 4MB Frame Buffer X4MB Texture Memory; Silicon Magic 25ns EDO DRAM (100MHz bus, but drivers supports up to 90MHz). **Мощен RAMDAC:** 130 MHz. **Хоризонтално синхронизиране на сигнала:** 12 KHz - 57.6 KHz. **Вертикално опресняване:** 60 Hz - 120 Hz. **Макс. Dot (Pixel) Rate:** 40.8 MHz. **Връзка с видеокартата:** 2x x DB-15 analog monitor connector (VESA DDC2B). **3D опции:** Alpha-Blending, Anti-Aliasing, Bi-linear Filtering, Foggin, Gouraud Shading, Hardware Triangle Setup, Mip Mapping, Perspective Correction, Single Pass Trilinear Filtering, Texture Mapping, Transparency, Z-Buffering (16 bpz)

Минимална конфигурация:
Pentium 90MHz или съвместим. **Minimum system memory** 8MB. **PCI 2.1** или съвместима шина. **MS-DOS 5.0** или по- нова

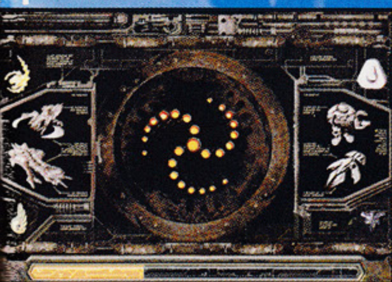
Драйвери:
Windows 95 (DirectX 5.0), Windows NT 4.0
Open GL for Windows NT 4.0 & Windows 95 DOS 5.0 or later

WOoDOo Мен



DARK REIGN EXPANSION: RISE OF THE SHADOWHAND

приятно попълнение в галактичния епос



Тази стратегия продължава да се радва на интерес, въпреки опасността новата звезда STARCRAFT да я изтласка на по-заден план. Верните ѝ фенове едва ли ще забравят войната на Империята с Freedom Guard, още повече че ACTIVISION издаде наскоро разширение към играта - DARK REIGN EXPANSION: RISE OF THE SHADOWHAND. *Сюжетът* е кратък и прост. Задачата на добавката е да мотивира въвеждането на две нови сили в света на DARK REIGN и съответно - на нови бойни единици. Агентите на Освободителната Гвардия получават информация за тайна научна база на Империята, разположена на далечна планета в покрайнините на галактиката. Ако овладее базата и се запознае с данните от провежданите там изследвания, Гвардията може да открие начин за гене-



тично обезвреждане на системата, която контролира човешкия живот. Задачата не е лесна, тъй като базата се охранява от специалните единици на Shadowhand. В сблъська полезни се оказват доста интелигентните същества, които населяват тази планета. Тоест на страната на Гвардията застават единиците на Xenit-ите. *Битката* за важните данни е безкрайно ожесточена както за гвардейците, така и за имперската Shadowhand. Добавката предлага общо 18 мисии с нарастваща степен на трудност и доста разнообразни от гледна точка на изходната ситуация и съдържащите се в тях задачи. Разширението притежава нови филмчета, илюстриращи хода на събитията, и шест нови саундтрака. На диска има мултиплейърни карти, режимът мултиплейър е обогатен с възможността за съвместна игра с други геймъри. *Какво* трябва да знаем за новите единици. *Основна* част от силите на Shadowhand са Reaper-ите (по-съвършени Bioni), въоръ-



жени с неутронни пушки, които нанасят огромни поражения на бронирани противници. Те са евтини, но и бавни. Най-добре ги натоварете заедно с Bioni-те в транспортьор и ги изпратете срещу Grendel-ите и Triple Rails. Танковете Gemini могат да се трансформират: в режим "атака" те са бавни, но са здраво бронирани и разполагат с голяма поразяваща сила на лазерните си оръдия; в режим "придвижване" скоростта им расте, което обаче е за сметка на бронезащитеността и огневата мощ. *Най-силната* сухопътна единица е могъщият mech, наречен Fury, способен да се придвижва по почти всякакъв терен. Бавен е, но е яко брониран, а неговите далекобойни тахионни оръдия обръщат в прах всяка сграда. Неособено бързият летящ Hades е проклятие за вражеската пехота - мощните му бомби от типа hellfire имат голям обсег на действие. Хвърчащото съоръжение EMP поразява за 25 секунди комуникационната система на противника. Постави три Temporal Gates, изпрати чрез тях цяло ято Fury и един EMP и ще си унищожил половината база на врага, преди той изобщо да се усети. *Единиците* на Xenit-ите са биологично оръжие, живи същества, които обаче се справят добре с механизираните отряди на Shadowhand. Еквивалент на Reaaper-ите (пушечно месо) са подобните на скорпиони Gant-ове с мощни челюсти, разфасоващи пехотинците с лекота. Те преодоляват без проблеми евентуалните препятствия по терена и имат способността да се регенерират, затова понякога е добре да ги изтеглите и след малко да атакувате наново с тях. Сражават се до смърт, но ако ги оставите без контрол, избягват сблъсъка. Grendel-ите представляват по-силни Gant-ове, които са еквивалентни на танковете и нападат с електрически заряди. Не е зле да ги разположите на недостъпно за врага място, откъдето те да поразяват от разстояние (не забравяйте регенеративните им способности). Ranger-ите са предназначени да контролират свирепите xenit-и - те се нуждаят от постоянно наблюдение, защото ако загинат, няма кой да чуе нашите разпореждания. На 10 Gant-а трябва да се падат около 3-4 Ranger-а. Grendel Riders яздят Grendel-ите и могат да командват по две от тези страшилища. Най-силната единица на Xenit-ите е Avenger (заместващ тук Outrider), който изстрелва извънредно ефективни срещу вся-



ка вражеска единица енергийни торпеда; едно уцелване е напълно достатъчно. Щом изстреля торпедото обаче, Avenger трябва да се върне на док в базата и да се зареди с ново. Недостатък е и леката му броня, но затова пък разполага с голям обсег на поразяване и в група или с поддръжката на Scout-овете може да изравни вражеската база със земята. Друга специална единица е Power Stiker - ако успее да се прокрадне до електроцентралата на Taelon, ще я взриви. *Разширението* изглежда добре като за добавка и затова получава оценка 6/10, макар че самата игра е за по-ниска оценка.

-GM-

reNEWed

Activision
PC DOS/WIN'95
Min. Pentium 90, 16 MB RAM
Оценка 6/10

голям купон от втори порядък

PORTAL OF PRAEVUS
HEXEN 2

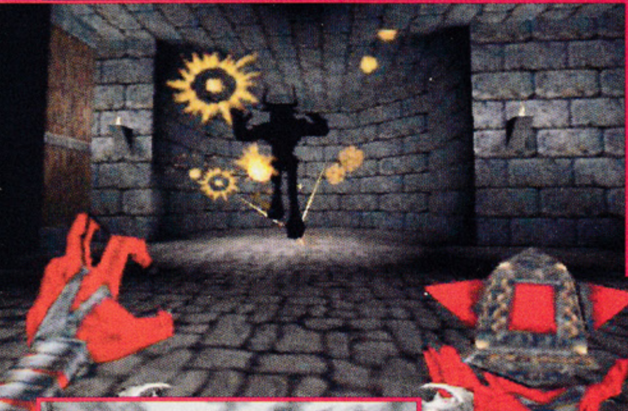




Само най-добрите игри имат шанс да дочакат издателски добавки на нови мисии. Разпространението на подобрен продукт обикновено се радва на интерес сред геймърите, които помнят с добро първата версия. Именно те търсят допълнителните нива. *HEXEN 2* беше и е една от игрите, които с чиста съвест мога да препоръчам всекиму. Напомням: тази fpp игра за сръчност с елементи на RPG е по права линия doom-подобен клон. Създадена е на графичен engine QUAKE, който програмистите от фирмата RAVEN са преработили по свой тертип, за да създадат нещо красиво и монументално. Малко игри са толкова дълги, така прецизно изпипани в най-малките подробности и същевременно носещи огромно удоволствие. Една седмица не стига, за да я завършиш. Необходим е поне месец солидна игра, за да се мине през необятните пет свята с техните стотици чудовища и десетки загадки. Появата на разширението PORTAL OF PRAEVUS кара геймърското сърце да бие по-бързо, а спомените за драматичното пътешествие с Eidolon и четиримата конници на Апокалипсиса го въодушевяват за поредния сблъсък. *Сюжетът* в PORTAL OF PRAEVUS се развива в Blackmarsh, където завършва HEXEN 2. Четиримата герои почиват и се радват на живота, но се появява нова опасност. Обсебеният маг Praevus е решил да възкреси покорените сили на злото и да завладее контрола над тях, управлявайки сам света и сеейки разрушение и смърт. *Всеки* от четиримата, познати ни от HEXEN 2, има сериозна причина да търси отворената от Praevus порта към Тибет, където магът подготвя своето нашествие. Добавя се и пети персонаж - демон от женски пол, някогашната дясна ръка на Eidolon. Загрижена за доброто име на своя Учител и покоя на душите на неговите съмишленици, тя също има интерес да унищожи Praevus. *Пред* играча се отварят пет нива в Blackmarsh и десет нива в Тибет, проектирани наново от компютърни архитекти с необуздано въображение. Направо не е за вярване, че играта е създадена на двигател QUAKE 1 - няма ги никъде типичните петна и кафеникавата гама, присъстваща под път и над път дори в QUAKE 2. Попадаме сред изумителна архитектура, прекрасни колонади, фасади, фризове, внушителни статуи и фантастични живописни платна. Графичното богатство е изумително и неспирно поднася изненади - ако например снегът нахлува през полуотворения прозорец, може да забравиш, че си просто в компютърна игра. Друго интересно: версията без ускорител изглежда напълно прилично на P133 или повече. Тя има неоспоримото достойнство да е контрастна за разлика от версията за 3Dfx, която размазва всичко. *За* разлика от оригиналната игра са променени загадките, като малко е понижено нивото на комбинаториката. Но над тях все така се носи лъх на лек мистицизъм плюс символизъм, изискващи добро пространствено ориентиране и добра памет. Естествено, битките са на първо място - те са заложени в играта по дефиниция. Познатите чудовища излизат на сцената в ултраустойчив вариант, а освен тях има три нови страшилища - самият Praevus, смразяващият Yakman и орди дребосъци, които плюят киселина. Има, разбира се, и нови оръжия, с които ефективно се усмъртяват досадните гадини, но с тях разполага демонката: класически смъртоносен Fireball, избухваща сфера с киселина или хвърляна с ръка силна енергия, действаща на малки разстояния. Подкрепени от Книгата на Силата, тези оръжия са по-ефективни от ония, с които разполагат останалите персонажи. *HEXEN 2:* PORTAL OF PRAEVUS е съблазнителен нов свят с перспектива да обходиш цялата игра наново и гарантира удължен кеф. Едно екстра проектирано начинание. И солидно направено! -GM-



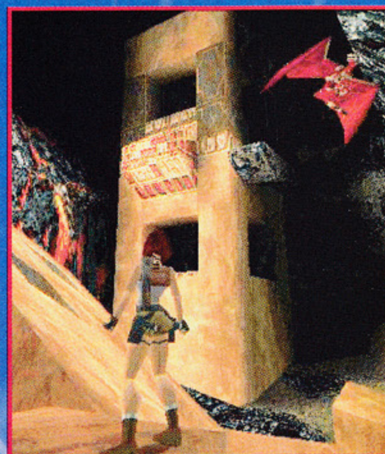




Raven/Activision
PC DOS/WIN'95
Min. Pentium 90, 16 MB RAM
Оценка 7/10

скъп прахоляк от метлата на Лара

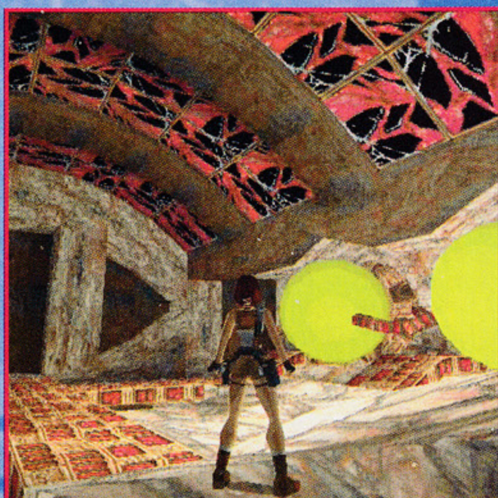
TOMB RAIDER GOLD



След като в две безкрайно дълги разходки в предходните броеве на списанието проследихме втората версия на играта, сега ни се пада да ви съобщим, че вече са факт нови нива на TOMB RAIDER. Който пукясва от скука, може да се подърли за смисъла да се издава добавка на игра, чиято втора част е излязла преди броени месеци. Добре де! Вярно е, че да се пускат нива за първа част на игра след появата на „двойка“ не е много умно. Истина е, че след прекрасните графични ефекти в TOMB RAIDER 2 новите нива не блестят нито с графика, нито с музикален фон. Факт е, че авторите не са разнообразили няколкото часа допълнителен гейм с анимации, които толкова радваха окото в първата част. И какво? *Целият* пакет на TOMB RAIDER GOLD се състои от пълната първа част на TOMB RAIDER плюс четири нови нива, разделени на две приключения:



UNFINISHED BUSINESS и SHADOW OF THE CAT. Тоест много хора ще дублират вече притежаваната игра. Което значи големи и излишни разходи. И което очертава групата на купувачите на добавката, а те ще са само найверните (и богати) почитатели на очарователната Лара Крофт. Този начин на преиздаване на играта я прави особено ценна и рядка - не всеки ще се реши да я купи. Май не току-така в името й се намества думичката gold... *Ако* някой реши да жертва пари за този уникат, какво ще получи в замяна? Двете първи нива обхващат действията на Лара в град Khamoon в Египет - частта със заглавие SHADOW OF THE CAT. Лара посещава отново този град заради красивата и интригуваща статуя на котка, която по-наблюдателните сигурно са забелязали в първата част на TOMB. Тази статуя е началото на приключение, в което госпожица Крофт поема по следите на древни котки. В новите локации котешкият мотив се изтъква на всяка крачка - чрез фреските с йероглифи по стените или чрез пръснати навсякъде статуи. В двете нива има нещо котешко не само заради заглавието. Най-неочаквано сякаш изпод земята изскачат черни мацки, а погледът на котешките статуи е обезпокоителен. Финалът на приключението се разиграва в гробницата на легендарната египетска богиня на котките. Разочароваща е липсата на същински противници. Пълзящите гадини и черните котки дори в комплект с мумифицирани виещи чудовища не са достоен враг. Още по-кофти е, че играта завършва внезапно с излизане от гробницата - без дори и най-кратка анимация, която да обобщи приключението.



UNFINISHINED BUSINESS са другите две нива на продължението на TOMB-оригинала и едновременно алтернативен завършек на играта. Водещ мотив е град на Извънземните, вход към който Лара открива в руините на Атлантида. Нейната самотна експедиция в централата на чудовищата трябва да спаси Земята от тяхно ново нападение. Тези нива са предназначени за опитни геймъри, които отбират от всевъзможни номера и капани. Никаква лесна битка - Извънземните яростно защитават всяка педя от територията си, а и численото превъзходство е на тяхна страна. Локациите са проектирани с размах и имат структурата на гнездо, във вътрешността на което се слиза все по-дълбоко и по-дълбоко. Познатото от Атлантида пулсиране на живите стени и ехото от биенето на сърцето съпътстват Лара и тук. Извънземните са познатите ни от първата версия същества Natly. Те нападат внезапно, често и групово, а телата им се разпадат в ефектни експлозии. *На* диска заедно с играта са събрани и patch-ове за най-популярните графични ускорители, което е крайно полезно, като се има



предвид, че играта отива във високата разделителност дори на по-бързите Пентиуми. Пакетът изглежда добре, но се вижда също и че е правен с минимални разходи. TOMB RAIDER GOLD е парче за почитателите на първите две версии, но за новия играч никак не е голяма атракция.

-GM-

Eidos Inc.
PC WIN'95
Min. Pentium 90, 16 MB RAM
Оценка 6/10



стисни волана, давай газ



КАРТАТА

Върху главната карта на Gran Turismo са разположени десет автомобилни фирми, от които си избирате кола за състезанието. Започвате надпреварата само с милион кредита ("само", защото например специалните състезателни модели на фирмите струват 50 милиона кредита). Но не се отчайвайте: пред вас са доста часове на състезания, в които ще натрупате доста парички. Ще ви трябват, защото тук попътно има Machine Test, Car Wash, License, Go Race и My Home.



ФИРМИТЕ

В главното меню фигурират фирмите производителки на автомобили. Освен японците, в GT са представени Aston Martini, Chevrolet, Chrysler и TVR. Всички те предлагат общо над 180 коли. Някои са нови, но има и внушителен брой автомобили втора употреба, които се различават по цена, година на производство и мощност. Не се надявайте, че с един купен автомобил ще можете да завършите играта. Има състезания, строго специализирани за машини с даден вид предаване. Магазините на фирмите производителки разполагат със сервизи, откъдето можете да купувате части за автомобилите си. Японските фирми предлагат и специални модели за рали-шампионати. Но не бързайте, ще ви издам една малка тайна: ако напазарувате добре, вашият автомобил става по-мощен и по-бърз от специалните модели.







ТЕСТОВЕТЕ

В менюто Mashine Test ще намерите три вида тестове: 0 Ц 400м, 0 Ц 1000м и пълна обиколка. Можете да подложите на термодинамични изпитания всяка част, която предлагат сервизите, и да решите дали си струва парите и доколко подходяща е за вашия автомобил. Тук му е мястото да подберете най-подходящата комбинация от твърди и меки гуми за колата си.

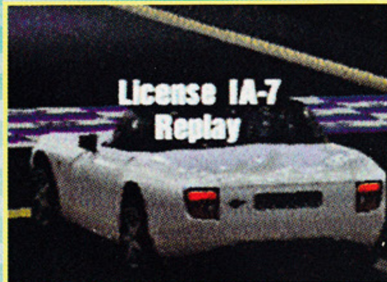


АВТОМИВКАТА

Car Wash ви отправя към автомивката, където срещу 5000 кредита автомобилът придобива по-цивилизован вид.

ЛИЦЕНЗИТЕ

Менюто License ви трябва, ако сте решили сериозно да се заемете с тази игра - до този момент за вас е достъпен само SPOT RACE, а наградният фонд там е доста скромен. Лицензите са три вида: B, A и A-интернационал. Всеки от тях се състои от осем норматива; ако ги покриете, можете да участвате в състезанията, изискващи съответния лиценз. Както при всяко трудно начало, първите два норматива от лиценз B могат да ви скъсат нервите. Ще ви кажа нещо на ухо: минавайте трасето максимално бързо и накрая спрете върху карираното поле след финала. Как ще спирате си е ваша работа, стига съм ви улеснявал живота, но помнете, че този спирачен избор има значение за по-доброто ви време.





СЪСТЕЗАНИЯТА

GO RACE предлага четири типа състезания. ***Time*** Trial Ц: обхваща двайсет и една писти, които са не толкова състезателни, колкото опознавателни. Тук се подготвяте за други надпревари, от които да съберете максимално бързо пари, за да ъпгрейдвате своя автомобил. ***Spot*** race Ц: пистите са само пет, но това е един вид въведение в същността на играта. Както и в Time Trial, тук можете да карате и без лиценз. Ако на тези писти се класирате пръв, прибавяте към сметката си 100 000 кредита, които са значително по-малко от наградите в другите надбягвания, но все пак помагат да стартирате малко по-добре подготвен и с по-добре оборудвана кола. ***GT-league Ц:*** битката е за четири купи. Първата надпревара е само за участници с лиценз B, другите две купи изискват лиценз A, а последната - A-интернешънъл. Противниците ви все още не са чак толкова добре подготвени, както в Special



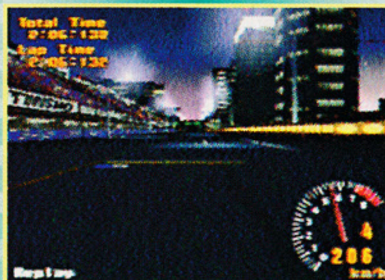






GRAN TURISMO







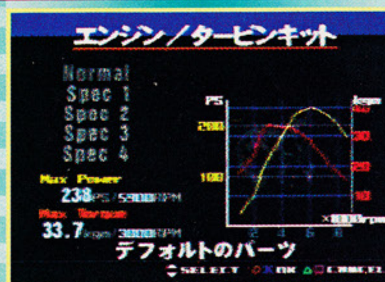




Event. При победа получавате 300 000 кредита, а ако сте начело и в крайното класиране заедно с купата се сдобивате с 1 500 000 кредита, а към това организаторите прибавят и един автомобил, подарък за победителя. ***Special Event Ц:*** тук има тринайсет турнира за трите вида лицензи. Авторите на играта са добавили още едно усложнение - ако имате само една кола няма как да участвате във всички турнири, защото те са разделени за автомобили в зависимост от това дали са с предно или задно предаване или пък 4x4.

КРАЙ НА ТЕОРИЯТА

Вече сте наясно с играта. Остава само да си приготвите доста място на мемори-картата, ако играете на Sony Playstation, тъй като GRAN TURISMO изисква от 5 до 15 блока за сейф. Играта е оптимизирана за аналогов джойстик, може да се играе от двама, както и battle, където с две мемори-карти с различно направени коли ще проверите кой е избрал по-добрата. Всичко описано дотук се намира в GRAN TURISMO от главното меню на играта. Там ще намерите и Quick Arcade, където можете да покарате просто за удоволствие без всичките тези покупки, лицензи и шампионати. Пак в главното меню е Replay Teater със записаните от вас сейфове, а Demonstration предлага удоволствието да се наслаждавате на близо двадесет минутен запис на демото на играта, на покриване на лицензи и части от писти. В Option, също в главното меню, можете да променяте броя на обиколките от 1 до 30, както и доста други неща, които ще ви оставя сами да разучите.



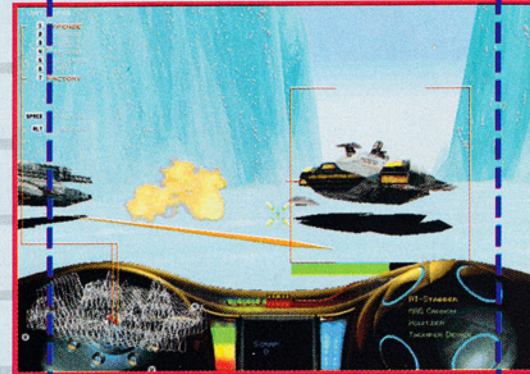


Вие четете тази статия благодарение любезното съдействие на ATLAS COMPUTERS

TIPS & TRICKS

BATTLEZONE

Докато изписваш всички кодове, дръж **Shift** и **Ctrl**: **BZBODY** - безкрайна броня. **BZTNT** - безкрайно количество боеприпаси. **BZFREE** - безкрайни запаси и пилоти. **BZRADAR** - цялата карта.



DIE BY THE SWORD



По време на играта натискай **F1** и пиши: **Mukor** - God Mode; **Dedly** - прилично оръжие; **Golrg** - голямото приятелче (може да се изписва няколко пъти); **Btiny** - малкото приятелче; **Silky** - противниците не се движат; **Agrav** - гравитация 1; **Lunar** - гравитация 2; **Peace** - убива противниците; **Funky** - провери сам; **Qsave** - бързо save-ване; **Frame** - хваща screen-а; **Pause** - пауза; **Tough** - ниво на трудност; **Mecam** - fpp; **Gocam** - стационарен изглед; **Spcam** - вижда се противникът; **Bamff** - отпраща на последния етап; **Sepku** - пренася в края на играта, ха-ха-ха; **Bills** - любимият режим на Бил; **Ifall** - препъва; **Bicup** - подобно на предишното; **Catch** - извънземен режим; **Aiaim** - Si.

BLACK DAHLIA

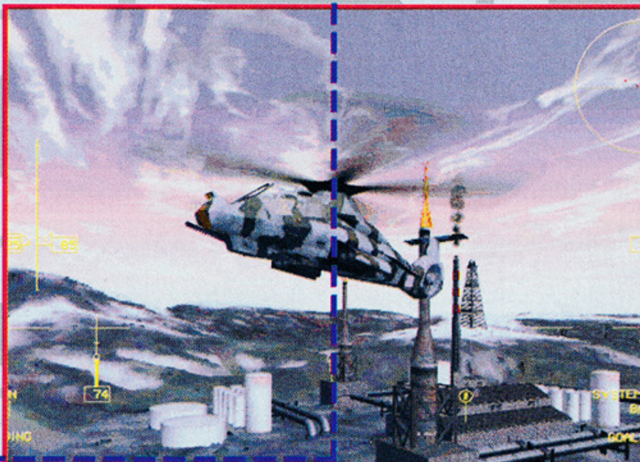
Тези кодове ти позволяват да минеш през следните загадки - Код-Загадка: **LEADHEAD** - Stained Glass; **MASTERLOCK** - Winslow's Safe; **LOGHOUSE**- Wooden House/Lockbox; **TURNKEY** - Dresser in Louie's Loft; **ARTHUR** - Raven Room Table;



RINGDING - Seal; **GEMSTONE** - Bag of Runes; **CANCAN** - Dream/Archway; **PRESSURE** - Sewer Levers/Bars; **TRIANGLE** - Raven Room Door Plates; **NIMBLE** - Raven Room Candlestick; **SUNSPOT** - Sun/Planets/Door; **LADYBUG** - Gearshift/Treasure Door #1; **KEYPUNCH** - Key/Treasure Door #2; **GEAROIL** - Half-A-Gear/Treasure Door #3; **TEMPLE** - Main Chamber Column; **BLOCKHEAD** - Slider; **ROCK3** - 3Stone Blocks; **BOXTOP** - Luggage Crate on Train; **CANDYCANE** - Cane Lock; **TELEPORT** - Telegram; **PEEPER** - Telescope; **BONGO** - Cuckoo Clock.

COMANCHE 3

По време на полета натисни **R** и напиши: **ratz** - невидим за кратко време; **cowz** - обезвижва твоите противници и ракетите им; **ipig** - max оръжие и боеприпаси; **cat9** - поправя всички повреди; **dog9** - max оръжие; **bat9** - специална версия на Hellfire-снарядите.

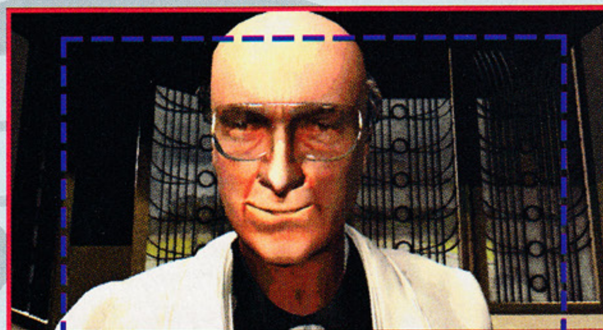


-GM-

QUAKE 2 shareware

Напиши в тилда: Оръжия и амуниции за тях - **give all**, **give shotgun**, **give sshotgun**, **give machinegun**, **give bullets**, **givegrenadelauncher**, **give grenades**, **give rocketlauncher**, **give rockets**. Здраве: **give health**. Карта: **map** (demo 1, demo 2 или demo 3). Стени: **noclip** - летене и преминаване през стените. God mode: **god**. Пацифист: **notarget** - чудовищата не нападат, ако не ги провокираш.





UBIK

По време на играта натисни **Alt** и потегляй с **мишката** по екрана.

REDLINE RACER

Трябва да впишеш името си като **„dissent"**.



-GM-

STARCRAFT

Първо натисни **Enter**, а после напиши кода: **power overwhelming** - God mode; **operation cwal** - увеличава бързината на ъпгрейдването и строенето; **the gathering** - безкрайна енергия; **noglues** - компютърът не използва енергия; **game over man** - моментално губиш; **staying alive** - позволява да играеш на картата след завършването на мисията; **show me the money** - дава 10 000 минерала и газ; **there is no cow level** - завършва текущата мисия; **whats mine is mine** - 500 минерала; **breathe deep** - 500 газ; **something for nothing** - всичко се ъпгрейдва; **black sheep wall** - отваря цялата карта; **medieval man** - безплатно ъпгрейдване на единиците; **modify the phase variance** - възможност за построяване на всичко; **war aint what it used to be** - изключва опцията „fog of war"; **food for thought** - позволява да се строят единици без запаси; **ophelia** - прескачаш ниво (напиши **кода**, после натисни **Enter** и напиши **номера** на нивото, на което искаш да отидеш).





NIGHTMARE CREATURES

Кодовете се пишат в главното меню. Натисни **Enter**! Чуеш ли звук, значи кодът действа. Първо напиши **EVERYWHERE** - след него тръгват останалите. **BOULON** - безкрайни предмети; **CHICO** - намаляване; **GU** - прерязване; **BRONKO** - игра като чудовище; **DAVID** - изключване на комботата; **BLUR** - неясен тип; **LODVIK** - поздрави; **MOBY** - избор на трекове; **ALAIN GUYET** - всички cheat-ове.

следва на 62 стр

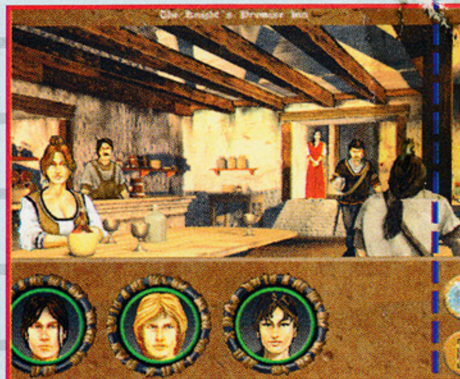
PANDEMONIUM

*Кодове за нивата: 1. **OMAAEBIA**. 2. **NAABEBIA**. 3. **ENAIAKBI**. 4. **PEIAIBBA**. 5. **KFCACICE**. 6. **AFICBAIM**. 7. **NGIAIBJJ**. 8. **EHIIAKAC**. 9. **NIIAIBKB**. 10. **AHICBAJE**. 11. **LOCACMGI**. 12. **KACACIIM**. 13. **OAIAIDLB**. 14. **ELIIAODC**. 15. **OEIAIELJ**. 16. **OGIAJEEB**. 17. **AHMCBCMD**. 18. **AJECBDEF**. Кодове с оръжие: Огън: **AOIMFPIJ**. Лед: **AOEMDPIJ**. Намаляване: **AOMMHPIJ**. **OTTOFIRE** - дава безкрайно количество боеприпаси, когато намериш оръжие. **VITAMINS** - 31 живота.*



BETRAYAL IN ANTARA (pc)

*Cheat-овете се изписват след натискането на **Ctrl-Shift-Z**: **gotta have magic** - Aren получава всички заклинания; **why am I so dull** - добавя всички статистики; **man goes my leg hurt** - лекува; **supermarket for the rich** - неща, неща, неща; **some call me tim** - убива (по време на битка) всички противници.*



-GM-

POSTAL

*Напиши **SHELLFEST** по време на играта и получаваш оръжие, подобно на картечница с амуниции на shotgun*

TEST DRIVE OFF ROAD (pc)

*Вместо имената напиши: **cheat1**, **cheat2**, **cheat3**, **cheat4**, **cheat5**, **ciggies**. Четири коли, всички трасета и изненада.*



AGE OF EMPIRES (PC)

***MEDUSA** - жителите на селцето стават медузи. Загиващият селянин се превръща в медуза, но загине ли втори път се трансформира в черен конник, а след поредната си смърт става тежък катапулт. **DIEDIEDIE** - всички загиват. **RESIGN** - отдалечаваш се. **REVEAL MAP** - цялата карта. **PEPPERONI PIZZA** - 1000 за храна. **COINAGE** - 1000 за злато. **WOODSTOCK** - 1000 за дърва. **QARRY** - отново 1000, нещо като премия. **NO FOG** - мъглата на войната изчезва. **HARI KARI** - самоубийство. **GAIA** - животинки. **FLYING DUTHMAN** - Juggernaughts се превръща в множествено число на Летящия Холандец. **STEROIDS** - строителство. **KILLX** - „X" е позицията на играча (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8). **BIGDADDY** - студено автомобилче.*



ТАЛОНЧЕ ЗА ОБЯВКА

Име .... фамилия .... възраст ...... г.
адрес, град ....
тел./ e-mail .... име на подрубриката .... (търси/предлага).
Забележка: да се подчертае.
Текст: ....
....

ТАЛОНИУМ ЗА АБОНАМЕНТ за MASTER GAMES - 1998

Аз, фен на списанието и заклет гейм маниак заявявам, че желая да се абонирам за ❑ 3 месеца; ❑ 6 м.; ❑ 12 м. или ❑ завинаги. /*забележка: да се зачеркне желанието в квадратчето*/

Цени: 3 месеца - 7 900 лв.; 6 м. - 15 000 лв.; 12 м. - 28 800 лв.

Трите имена на геймъра ....
Точен адрес: гр/село .... код .... област ....
община .... ул. .... № .....
бл. .... вх. .... ет. ...... ап.

Лептата за абонамента трябва да се изпраща до „ДАРТ - София" ООД, с пощенски запис на адреса на редакцията или по банкова сметка с № 1010864917 при ОББ клон „Стройбанк" с код 20078205.



В тази рубрика ние ще публикуваме <u>безплатно</u> вашите кратки обяви.

Подрубриките:

HARDWERE - замяни, търсене и предлагане на TV конзоли, 3D карти, компютри и компютърни компоненти.
GAMES - замяни, търсене и предлагане на игри.
RELATIONS - Запознанства със себеподобни от третия вид.

Забележка: *Вашите малки обяви ще публикуваме само чрез попълване на оригиналното талонче на списанието.*

RELATION

Християн Вълев - гр. Етрополе 2180, обл. Софийска, кв.128, бл.1, ет.2, ап.6. **ТЪРСЯ** геймър, с който да се запозная. Да е маниак на тема „компютърни игри" и с интерес да пише! В писмото си да напише адреса си!!! Пишете ми скоро!

GAMES

ТЪРСЯ „Phantasmagorial"- 032/ 55 27 41
ПРОДАВАМ, ЗАМЕНЯМ игри за Sega Saturn- 02/ 52 40 53
ТЪРСЯ играта TEKKEN 1,2,3 за PC!! или някаква информация за тях!!- 02/ 742 719
ПРОДАВАМ 3 CD игри - Netstorm, Beasts & Bumpkins и Myth- 02/ 77 86 98
ПРОДАВАМ седем диска за Sega Saturn по 25$- 02/ 834 778

HARDWARE

ПРОДАВАМ Sound Blaster ESS1869 за 8 $ в гаранция!- 02/ 742-719
ПРОДАВАМ Panasonic 3DO модел FZ-10 с двадесет диска за 300$.-02/ 833 061
ПРОДАВАМ Sega Saturn с комплект джойстик CD+ - 180$.- 02/ 834 778
ПРОДАВАМ Sega Megadrive с 2 джойстика за 70 000 лв.- 02/ 292 28 16